

**38F**  
**212 PAGES**

**SOLUCES : SILVER • MYTH2 • ROGUE SQUADRON • ROLLERCOASTER TYCOON**

GENERATION 4

# GEN4

ÉRATION

N° 123 - Juin 99 - 38 F

## Dungeon Keeper 2

**Démoniaque !**

### HEROES of MIGHT MAGIC III



Le retour des  
conquérants

### DISCWORLD NOIR

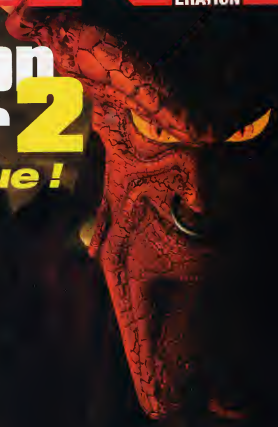


Le polar à la  
sauce Pratchett

### MIDTOWN MADNESS



Chicago à  
200 à l'heure



Couverture : 8,90 € (hors taxes) - 10,70 € (hors taxes) - 10,70 € (hors taxes) - 10,70 € (hors taxes)

L 9825 - 123 - 38,00 F



**MAIS AUSSI :** Wild Metal Country - GTA London - Hidden & Dangerous  
Renegade - Expendable - Sports Car GT - Pro Pilot 99 FR - V-Rally - Actua Ice Hockey



# OUTCAST



Armement et effets spéciaux impressionnants.



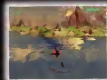
Sensation d'immersion inédite : aventure polémique, univers riche et cohérent, bande son orchestrale...



Intelligence artificielle extrêmement développée générant des comportements ultra-réalistes.



Caméra interactive et possibilité de jouer en vue subjective ou à la 3<sup>ème</sup> personne.



Beauté à couper le souffle et animations orientées du réalisme.



[www.outcast-game.com](http://www.outcast-game.com)



**LE 25 JUIN**



**IL SORT ENFIN DE L'OMBRE !**

## 123

**Le monde délirant de Terry Pratchett est de retour sur nos PC. Ambiance polar déglinguée en page 126.**

**PE**

**Courrier**

月 14

**NEWS**

**P 18**

**Hers-svjet**

P 82

### Test Hard

P. 50

### Multi-layer

A 36

## Reportages

218

8. 100  
 9. 100

## Tests

124

1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 26



# La technologie Siemens chez Conforama; la vitesse sidérale à un prix sidérant.

○ Processeur INTEL® PENTIUM® III à 450 MHz

○ Lecteur DVD. La vidéo numérique  
sur votre PC.



## SIEMENS

### PC SIEMENS XPERT 8520-B

Processeur Intel® Pentium® III à 450 Mhz, 512 Ko de cache, Mémoire 64 Mo  
Standard AGP, 5.0 Mo ATA Eagle Pro Turbo, GP 2x, Disque dur 8.4 Go, Lecteur DVD  
2x, Modem 56 Kbps, 8x et 16 bits stereo Creative, Encadrement haut, 2 ports USB  
4x, 17\"/>

En vente également sur le site  
CONFO-Online : [www.conforama.fr](http://www.conforama.fr)  
(Frais de livraison en plus)

Pour en savoir plus sur nos produits,  
visitez le site [www.conforama.fr](http://www.conforama.fr)  
ou appelez le 06 36 60 05 15  
du lundi au vendredi de 9h à 19h.

# CONFORAMA

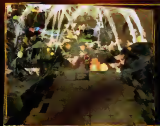
Le pays où la vie  est moins chère

Atelier et horaires des magasins :  
Internet : [www.conforama.fr](http://www.conforama.fr)  
Ministère : 3615 CONFO (gratuit)  
Service Vocal : 06 36 60 05 15 (surcoût)



TOUTE L'EXCITATION  
D'UN JEU D'ARCADE SUR VOTRE PC !

# X EXPENDABLE



PAR LES CREATEURS D'INCOMING

BIENTÔT DISPONIBLE SUR PC CD-ROM  
CARTE 3D NÉCESSAIRE - OPTIMISÉ PENTIUM® III

**Rage**  
SOFTWARE

<http://www.ubiisoft.fr>  
HOT LINE UBI SOFT  
01 35 66 46 32  
Ligne ouverte 24h/24

Ubi Soft

© Ubi Soft Entertainment 1998. Tous droits réservés.



« Pour l'acte de communication, tout, toutes les localités, tout est une maison d'habitat - le tout est une maison »



GOA, le rendez-vous Internet de tous les joueurs pour se défier sur les meilleurs jeux du moment : Half-Life / Team Fortress, Baldur's Gate, Age of Empires, Commandos, Starcraft... En plus, c'est en français et accessible gratuitement\*.

# les goodies

## DU MIAMI MIAM POUR SES JEUX-JEUX

Vous trouverez désormais sur le CD tout plein de bonnes choses pour une quarantaine de jeux récents : patches bien sûr, mais aussi, sauvegardes, thèmes de bureau, skins, cartes, et... trainings. Qu'est-ce ? C'est ce que je vous explique plus bas :

## QUELQUES INFOS SUR LES TRAINERS

Les trainers sont de petits programmes qui tournent en tâche de fond et qui permettent de modifier les valeurs d'un jeu : vie, munitions, etc. Ils s'installent où vous voulez (de préférence dans le dossier principal du jeu), se lancent avant le jeu et bénéficient souvent d'une petite interface. Il est donc pratique de passer du *trainer* au jeu en utilisant « Alt, Tab ». Il faut simplement savoir que les *trainers* ne pourrissent pas votre installation. Voici un aperçu du CD à l'heure où nous bouquons le mag. Pour des infos plus détaillées, et plus, pour, reportez-vous au fichier « *Goodies* / À lire ».

### ALIENEN EN PROBLEME

\* alienen.exe : thème

Un thème d'écran Alien (les films, pas le jeu) avec un bel alien dans une position, non fat, plutôt sexy (dieu si Alien vs Predator vous plaît bien)

### AMUSEZ-VOUS

\* Amusez-vous : patch

Un patch réservé à la version française du jeu et qui l'améliore en tous points.

### BOULOT DU JOUR



\* boulotdujour.zip : éditeur de scripts

Pour travailler vos scripts et surtout tricher un peu, développez ce fichier dans le dossier « Scripts » et jetez un œil sur le fichier *readme.txt* pour les instructions complètes.

\* morphing.zip : script morphing

Pour métamorphoser vos personnages en cartoon, autre chose et vous rendre la pêche, utilisez ce script. Lisez attentivement les instructions avant, c'est plus prudent, et ça évitera que ça vous explose à la figure.

\* bighive.zip : liste de liens

Vous venez perdre dans tous les bouquins d'histoire que vous ramassez ? Vous confondez la guerre de 14-18 avec celle des trills ? Consultez alors ce fichier texte, son auteur a répertorié tous les livres du royaume. Ils sont nombreux et bénéficient tous d'une petite présentation.

\* fcsingapour : liste excel

Ce fichier Excel rassemble tous les objets et personnages que l'on peut trouver dans le jeu, ainsi que tous les occasions. Idéal pour les fans fortunés dans votre genre qui veulent tout savoir sur le jeu.

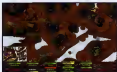
### CARTE BLANCHE



\* carblanc.zip : trainer

Ce *trainer* vous donnera de l'argent et plein de trucs pour ce jeu de massacre. Si vous vous sentez d'humeur plus poétique, jetez donc à Midtown Madness !

### CLIQUE COURAGE



\* clickecourage : patch

Ce patch corrige certains plantages de jeu, rend le téléchargement des sauvegardes et autres armes plus lent (donc plus réaliste), rend les parties Multiplayer plus équilibrées, améliore le *padding* et fait encore bien d'autres choses (pour le *logage* et le *reportage*).

### CLIQUE VOUS MIEUX

\* clickevous.zip : trainer

Pour avoir plein de gains dans vos batailles, exécutez donc ce *trainer*. C'est n'importe quoi ? Ouais.

### CLIQUE VOUS MIEUX

\* clickevous.zip : trainer

Pour jouer à toutes armes du jeu, décompressez donc ce *trainer*. Mais après, foutez l'armoire, pô la guerre.

### CLIQUE VOUS MIEUX

\* clickevous.zip : sauvegardes

Si vraiment vous ne parvenez pas à vous sortir de l'enfer du *clique*, utilisez donc ces sauvegardes. Tenez, encore, si l'on ne vous envoie aux casses ou ça continue !

### CLIQUE VOUS MIEUX

\* clickevous.zip : trainer

Pour mettre plusieurs gains dans vos batailles, exécutez donc ce *trainer*. Quelque chose me dit que ce n'est pas tout à fait réglementaire...

### CLIQUE VOUS MIEUX

\* clickevous.zip : trainer

Même chose que pour *CLIQUE VOUS MIEUX*, juste au dessus.

### CLIQUE VOUS MIEUX



\* clickevous.zip : trainer



\* Maps Team Fortress Classic

Les quatre dernières cartes destinées au mode Team Fortress Classic : il y a un peu de tout : du Capitaine de dragons, du *Harrier*, du *King of the Hill*, du vel de relâques, bref, de quoi réveiller tous les amateurs de cet excellent artil de *Placards* dans le dossier « TFCMAPS ». Ce dernier n'est pas créé par défaut, aussi, vous devrez sans doute le faire vous-même.

\* Software Development Kit

Cet utilitaire permet de travailler Half-Life : design des armes, des sons, des skins, le *padding* de tout faire et même collaborer avec Team Fortress. C'est grâce à ça que pas mal de *Arms* ont été faits de trucs intéressants.

\* Patch Team Fortress Classic

Ce patch est réservé à la version publique française de Half-Life. Elle vous permettra de profiter de son aide en tant qu'il est qu'on en est sûr. Vous possédez une version non patchée du jeu, installez le patch qui était présent sur le CD de vos données. Une fois le patch installé, allez dans « *Partie personnalisée* » et cliquez sur « *Activer* ». C'est simple comme bonjour et aussi efficace qu'un coup de bazooka. Bang !

### MODS DE BUREAU À MOUCHE



\* H3thete.exe : thème d'écran

Un très beau thème d'écran dédié au jeu de stratégie *Team Fortress* et installé dans ce dossier. Si, si, regardez plus loin, je vous assure qu'il est beau. Et par là-même, et plus, et même c'est pas n'importe quoi, il vous révèle même les tables de multiplications par cœur, *padding* d'une couleur bien choisie.

\* r3thete.zip : trainer

Pour avoir plein de sous, plein de tout et ainsi tricher comme un fou, utilisez ce *trainer*. Vous n'avez pas ma bénédiction. C'est une horde de *bars* ça.

### MODS DE BUREAU À MOUCHE

\* h3thete.exe : patch

Ce patch corrige la sélection des résolutions 3D.

### MODS DE BUREAU À MOUCHE



\* wall300 : fond d'écran

Un superbe et magnifique fond d'écran en 800 x 600 sur le thème de ce jeu d'extrême stratégie. Pour vivre et travailler à l'heure de la Seconde Guerre mondiale. A quand le thème de la guerre ?

### MODS DE BUREAU À MOUCHE

\* 10031061.zip : patch

Ce patch corrige pas mal de bugs d'affichage liés à DirectX, systèmes *logage*, sons, objets invisibles, etc. Il ne corrige pas le *padding* de tout faire, mais comment vous assurez-vous que le *padding* de tout faire est bien installé ? Vous n'avez pas ma bénédiction. C'est une horde de *bars* ça. Pour installer ce patch, allez dans le dossier « *Partie personnalisée* » et cliquez sur « *Activer* ». C'est simple comme bonjour et aussi efficace qu'un coup de bazooka. Bang !

### MODS DE BUREAU À MOUCHE

\* 10031061.exe : patch

Si je devais parler de toutes les corrections que ce patch apporte au jeu, il me faudrait des pages de plus. Donc que les *Arms* installent, il ne le regretteront pas.

### MODS DE BUREAU À MOUCHE



\* multiex.zip : téléchargement d'écran

Le screen saver officiel du film dont vous pouvez lire la critique dans Hors Sujet. Un petit programme très

concept et pour une fois, pas forcément naïf. En plus, il est très agréable à regarder. Une fois téléchargé, installez le fichier EXE et il s'installe tout seul.

- \* [xms2.zip](#), theme
- \* [3000.exe](#) le thème windows du film 1 Q/nd- ce qu'il vous gêne alors non.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Le but de net patch pour ce jeu de stratégie temps réel
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Le nouveau cartes Multiplayer pour se jouer dans 4 caps de sons
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- En attendant le patch pour ce jeu de stratégie temps réel de la Seconde Guerre mondiale, Exploré !

## WOT



- \* [wot1.13.exe](#), patch
- En attendant le jeu qui devient être parler de lui, installez donc votre version à l'heure. Quatre II.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Le patch change l'affichage des cadavres qui ne dépassent pas à la fin d'une bataille d'autres fois.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Grâce à ce patch, vous pouvez de quatre nouvelles cartes Multiplayer en mode Deathmatch, d'une version pour le mode CTF et d'une compilation, abordable avec les PC Gateway. Sans parler des petits bugs qui sont désormais corrigés. Jusqu'à position patch !

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch



Si vous avez une carte 3D à la base de votre PC WOT 101 et que vous avez de gros bugs d'affichage, installez le patch. Sinon, allez dans le jeu en tout cas, il est bon. Le jeu est pas mal, allez-y sans tarder.

la pièce, mais bougez vous un peu !

## WOT



- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Pour les joueurs de ce jeu et connaître toutes les stratégies, jetez donc un œil sur ce guide et vous saurez comment construire des unités haute qui monteront jusqu'à la Lune. Vous aurez ainsi plus les perdre sur terre.
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Ce petit programme vous permettra d'accéder à toutes les stratégies, de devenir riche comme Zoroastre. Zoroastre (100 millions par mois quand même), de gagner les stratégies, bref, de devenir un soldat absolu alors que vous n'êtes qu'un pauvre gestionnaire. C'est pas beau tout ça, hein ?

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Ce nouveau patch change les sons de signal d'attaque, permet de contrôler une zone de travail sur des points ou des autres et surtout, de placer jusqu'à 10 centres de construction en toute priorité. Si après ça vous vous faites encore la même, c'est à déconseiller.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Le sauvegarde ultime pour tous ceux qui voudraient enfin voir la fin de ce jeu d'aventure en 3D super et tout ce que l'est le jeu mais pas facile à installer, ça est pas facile. Mais jeu.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Si la solution dans l'un des derniers. Gend ne vous a pas suffi, voici un guide en anglais pour réparer tous vos problèmes et faire une belle bataille. Surtout, c'est gratuit. Merci.
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Ce patch contient le Chrysler building pour l'installer, il vous faudra le 3D Max en tout cas, présent sur l'autre dernier CD de Gend. Ou cela d'avant... Je ne suis plus très bien. Ceux qui l'auront installé.



peuvent nous servir ? et est toujours possible de le modifier.

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- De nouveaux terrains pour les joueurs de ce jeu. C'est pas mal, allez-y sans tarder.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Chicago, Dubaï, le Séban Valley, etc. Il y a plein de nouveaux terrains à installer en construction !
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- En attendant le patch pour ce jeu de stratégie temps réel, installez donc votre version à l'heure. Quatre II.

## WOT



- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Le tout dernier patch pour ce jeu de stratégie temps réel, installez donc votre version à l'heure. Quatre II.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Ce patch complète le mode Multiplayer. On peut désormais jouer par modem, les connexions TCP/IP supportent jusqu'à 6 joueurs et le jeu sur WOT est désormais géré. Les centres du mode Championship ne deviennent plus qu'un nouveau jeu. Surtout, c'est gratuit. Merci.
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Le sauvegarde ultime pour tous ceux qui voudraient enfin voir la fin de ce jeu d'aventure en 3D super et tout ce que l'est le jeu mais pas facile à installer, ça est pas facile. Mais jeu.

## WOT



- \* [wot1.13.exe](#), patch
- En attendant le patch pour ce jeu de stratégie temps réel, installez donc votre version à l'heure. Quatre II.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Grâce à ce patch, vous pouvez de quatre nouvelles cartes Multiplayer en mode Deathmatch, d'une version pour le mode CTF et d'une compilation, abordable avec les PC Gateway. Sans parler des petits bugs qui sont désormais corrigés. Jusqu'à position patch !

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Ce patch fait monter plus vite le jeu. Non je plaisante. Il change bien sûr pas mal de trucs, comme par exemple les cartes gèles lors d'une connexion à une partie. Multiplayer ou les noms de sauvegardes.
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Le sauvegarde ultime pour tous ceux qui voudraient enfin voir la fin de ce jeu d'aventure en 3D super et tout ce que l'est le jeu mais pas facile à installer, ça est pas facile. Mais jeu.

TW1, T1749 et le Savage 3D. J'ignore si ce patch fonctionne avec la version française. Si ce n'est pas le cas, une nouvelle version arrivera sans doute.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Un guide stratégique tout en anglais (mais bilingue) pour tous ceux qui veulent savoir ce jeu de stratégie temps réel.
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Ce patch upgrade les versions 1.12 à 1.4. Les versions antérieures sont sur les CD des mois passés. Allez-y sans tarder. Surtout, c'est gratuit. Merci.
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Ce patch upgrade le jeu de la 1.4 à la 1.41. Les connexions améliorées.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Grâce à ce patch, vous pouvez de quatre nouvelles cartes Multiplayer en mode Deathmatch, d'une version pour le mode CTF et d'une compilation, abordable avec les PC Gateway. Sans parler des petits bugs qui sont désormais corrigés. Jusqu'à position patch !

## WOT



- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Pour tous ceux qui veulent savoir ce jeu de stratégie temps réel, installez donc votre version à l'heure. Quatre II.
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Ce patch complète le mode Multiplayer. On peut désormais jouer par modem, les connexions TCP/IP supportent jusqu'à 6 joueurs et le jeu sur WOT est désormais géré. Les centres du mode Championship ne deviennent plus qu'un nouveau jeu. Surtout, c'est gratuit. Merci.
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Le sauvegarde ultime pour tous ceux qui voudraient enfin voir la fin de ce jeu d'aventure en 3D super et tout ce que l'est le jeu mais pas facile à installer, ça est pas facile. Mais jeu.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Grâce à ce patch, vous pouvez de quatre nouvelles cartes Multiplayer en mode Deathmatch, d'une version pour le mode CTF et d'une compilation, abordable avec les PC Gateway. Sans parler des petits bugs qui sont désormais corrigés. Jusqu'à position patch !
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Ce patch fait monter plus vite le jeu. Non je plaisante. Il change bien sûr pas mal de trucs, comme par exemple les cartes gèles lors d'une connexion à une partie. Multiplayer ou les noms de sauvegardes.
- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Le sauvegarde ultime pour tous ceux qui voudraient enfin voir la fin de ce jeu d'aventure en 3D super et tout ce que l'est le jeu mais pas facile à installer, ça est pas facile. Mais jeu.

## WOT

- \* [wot1.13.exe](#), patch
- Ce patch fait monter plus vite le jeu. Non je plaisante. Il change bien sûr pas mal de trucs, comme par exemple les cartes gèles lors d'une connexion à une partie. Multiplayer ou les noms de sauvegardes.

# STAR WARS™

— EPISODE I —

## LA MENACE FANTÔME™



Tu succomberas.



Produit et distribué par UFI Soft

Prochainement sur PC CD-ROM





# STAR WARS<sup>TM</sup>

— EPISODE I —

# RACER<sup>TM</sup>



Je vaincrai.



[www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)  
[www.starwars.com](http://www.starwars.com)



## Postadolescence prolongée

Cher Teignard,  
je viens juste d'avoir 40 ans, ouverte d'esprit et de cœur (connaissez-vous ce dernier mot ?). Ouverte : non sans impudeur. Mais MOINS en ce moment à cause de vous, de votre sacrée rédaction, d'Internet, de l'ordinateur quoi. Pourtant, on me dit belle (genre Carole Bouquet, pas ma faute, l'air bourge en moins, de la sauvagerie à la Axelle Red en plus), 1,70 m, 52 kg, 85C/90, ça va ? ... Fausse rousse fausse claire, yeux noirs, teint blanc, aspect juvénile, fringues *sportswear* ou ultra féminines voire sexy c'est selon, sportive, toute en longueur, MAIS : mon futur époux probable – on devrait se marier le 22 mai – trouve que je ne ressemble pas assez à votre chère Lara Croft. Que je n'ai pas les fesses encore assez rebondies à l'afrocarine (types photos de p... poupées ?), les seins, il veut du silicone ! Ils sont pourtant hauts, jolis, genre ceux de Sophie Marceau. Que faire ! Bref, R. me demande de ressembler à vos « robotasses-siliconnasses ».

Bref, appelons un chat un chat, R. s'amuse tout seul et insiste pour que j'aille me coucher – « Je serai fatiguée le lendemain, tout ça ». Il joue jusqu'à près de six heures du mat', il est inuit et part à 7h15, sauf le mercredi, pour son joyeux travail. Ouï, il



**C'était trop beau pour durer : le Teignard est redevenu lui-même. Ulcéré par son manque de succès auprès de la gent féminine, il est même devenu pire qu'avant. Vivement les vacances !**

s'amuse tout seul, c'est intempestif et parfois bruyant, il regarde les petits culs de vos robottes et autres cocottes et ça dure depuis peus d'un an !!!

Alors docteur Teignard, que faire ? Écrivez-lui, faites quelque chose ! Aidez-moi bon Dieu ! Je viens d'acheter ma robe de mariée ! Dans quelques jours, j'ai rendez-vous avec un chirurgien plasticien qui va me donner 20 ans quand j'en fais 30. Pitié, rendez-moi mon R. ! Il est semi-épileptique, et a des yeux de lapin albinos à force d'être devant son écran !

Je vous aurais bien fait une lettre sur PC, mais on ne touche pas à SA « chose » : personne ! Et moi je n'ai pas d'ordinateur.

Vous voulez la photo de ma robe de mariée, de la jarretière, celle de la jolie mariée ? Trêve de plaisanterie, je suis triste, perturbée, frustrée, en arrêt pour grosse déprime. Comment dire à R. que Lara Croft n'existe pas vraiment ou qu'il ne rencontrera pas son sosie ?

R. est devenu violent et agressif (il aime les jeux sanguinaires), et ça déteint ! En amour, plus de prémisses, on passe de suite à l'action, comme dans Commandos. Quant à Nicky de Pandemonium, il croit aussi qu'elle existe !

R. vient d'avoir 52 ans le 1<sup>er</sup> avril (ce n'est pas un poisson) il vous écrit ou vous téléphone parfois pour se plaindre...

Humanisez vos jeux ! Un peu de tendresse bordel ! Dans un monde qui m'apparaît de plus en plus comme un monde de brutes.

N.B. : R. refuse de voir un psy et nous fait une postadolescence à rallonge. Il est fou de tous les jeux violents, il m'affirme ! Il fait même des cauchemars à 52 ans !

**BESOIN D'UNE RÉPONSE, MERCI !**

Anna

(Suit un poème de Prévert avec des pétales de roses séchées collés sur la page)

## Hum.

Ma chère amie, je n'ai qu'un seul conseil à vous donner : prenez vos clagues et vos clagues, faites vos valises et déguerpissez : en vitesse, ça devient dangereux.

Quant à votre robe de mariage et à votre jorretière, n'ayez crainte, votre R. bien aimé en vêtira son PC et passera chez le maire avec. Il risque juste une petite électrocution, ce qui, comparé à sa névrose, est peu de choses.

Venez donc chez moi : nous deviserons sur votre quarantaine juvénile, votre bonnet C et vos faux airs de Carole Bouquet, ça me fera pas de mal de mettre mes mains ailleurs que sur un clavier et une souris. Enfin je veux dire... hum.

C'est tragique votre histoire. Ça me rappelle la mienne, lorsque S. m'a quitté parce que je passais, soi-disant, trop de temps avec mon Pentium et mon hamster obèse, et pas assez avec elle. Il faut dire qu'elle avait vieilli la bougresse, rien à voir avec la

jeune princesse que j'avais courtisée quelques années plus tôt. C'est fou ce que ça change une femme avec les années. Enfin, je vous dire physiquement.

Surtout, ne prenez pas cela comme une attaque personnelle puisqu'à vous lire, vos 40 ans sonnent 30, et bientôt 20, puisque pour satisfaire les caprices ludiques de R., vous allez bientôt rejoindre Half-Life sur le billard avec des spécialistes. C'est absolument déprimant.

## Je suis sans Famille

Saint Teignard, bon, je passe sur les qualités évidentes de ton mag, bien qu'en ce moment, les CD ne pleuvent pas des masses et que certains tests sont trop longs et donc un peu confus au final. Mais ça va s'arranger dans les prochains numéros, je vous fais confiance.

C'est étonnant parce que je viens de découvrir l'article de Seb sur Familles de France. Mais qu'est-ce que c'est que ça encore ? C'est la première fois que j'en entends parler et ça me tarabuste franchement. Que des gens ignorants s'occupent de choses qui les regardent pas ! Encore une pseudo-autorité qui veut mettre en place une signalétique sur les jeux vidéo. Mais elle existe déjà. L'âge d'utilisation du logiciel est affiché. Ben OK, peut-être pas tout le temps. Mais il y a des vendeurs dans les magasins qui sont un peu au courant de tel ou tel jeu. Et puis qu'on arrête de nous prendre la tête avec la violence dans les jeux. C'est de la fiction. Mais ce qui se passe au Kosovo, c'est la réalité. Lorsqu'on voit les gens mourir de faim dans les pays d'Afrique, que l'on nous montre des gens mourir en direct, personne ne s'insurge. Alors je pense qu'il faudrait faire confiance un peu à nos enfants (je n'en ai pas encore !). Ils savent faire la différence entre la réalité et la fiction des jeux vidéo.

Je voudrais dire aussi à tous ces gens qui pensent que les jeux vidéo sont dangereux pour la santé mentale de leurs bambins que'ils se trompent. Je suis joueur depuis plus de dix ans et j'ai beaucoup joué à des jeux comme Doom (que de nuits à inspecter les sombres couloirs infestés de monstres horribles), Quake I et II, Mortal Kombat et consorts qui sont particulièrement violents. J'ai 22 ans maintenant, je suis en maîtrise de sciences et techniques et je n'ai encore tué personne ni même eu envie de le faire. Et tous mes amis qui sont tombés dans les jeux dans leur enfance sont toujours fibres et sains d'esprit. De plus, en vieillissant, j'ai un peu changé de type de jeux.

Alors en peu de bon sens : interdisez à vos enfants de jouer à des jeux violents et laissez les autres tranquilles.

Voilà un petit coup de générale qui flatte du bien, tchao Teignard.

Bruno  
(qui doit avec un 357 magnum sous son oreiller car on ne sait jamais).

Cher Teignard,  
j'ai lu avec intérêt votre article sur Familles de France paru dans les numéros d'avril et mai, et il faut dire que j'ai été sidéré. Ces petits fous furieux seraient capables de retirer des jeux comme Carnagoddon II de la vente à cause du principe (original je dois l'avouer) qui est d'écraser des piétons. Je dis Stop ! Et pourquoi pas interdire des jeux comme Civilization, X-Wing Alliance, etc., dont le but est de survivre par n'importe quel moyen (envoyer une bombe nucléaire, désintégrer ses adversaires dans l'espace intersidéral, etc.). À part ça, votre mag est génial et tu y es pour beaucoup. Franck

## TÉLÉGRAMMES

**A Miché**

Pas de Jedi Knight 2 en préparation pour l'instant, LucasArts a déjà fort à faire avec les jeux présentés dans le dernier numéro. Le Savage 4 promet des fonctions autrement plus révolutionnaires que le Voodoo 3.

**A Yann**

Excessive Speed n'a pour l'instant aucun distributeur français mais pourrait bien être vendu avec un hors-série quelconque. Stay in touch.

**A XLA**

Pour 10 000 boules, tu peux t'acheter tranquille une machine à base de Celeron 400 ou 450 avec moniteur 19", 128 Mo de Ram et Fury. Idéal quoi.

## Salut les gars,

Bon, vous avez été pas mal à nous écrire au sujet de Familles de France. Il faut le reconnaître, si la majorité des lettres sont très hostiles, certaines d'entre elles sont aussi assez sidérées. Vous ne semblez donc pas tous être des fous dangereux prêts à aller assassiner une boulangère pour calmer vos envies. C'est vrai ce que tu dis, Bruno : Familles de France combat la violence dans les jeux vidéo mais ce n'est pourtant pas celle à laquelle les enfants sont le plus fréquemment confrontés. La télévision (films, infos et émissions) la propage régulièrement parce qu'elle fait partie du monde actuel. L'interdiction des films d'action ou des jeux ne suffirait pas à protéger nos chères têtes blondes : il leur suffit de regarder les couvertures de magazines d'infos, le journal de 20 heures ou Le Parisien qui traîne sur la table de la cuisine pour être confrontés à des visions d'horreur. Charniers, exodes, tortures, bombardements, violences, inondations, accidents de voitures, crimes, catastrophes naturelles sont notre lot quotidien. Le problème de la violence dans les jeux vidéo semble bien bête à côté de cette folie humaine. Et même si problème il y a, ce n'est pas à une association douteuse et un peu réac' de le régler, mais bien aux parents, seuls responsables de leurs enfants. Et pourquoi pas les embrigader dans des milices pour les protéger aussi ? Et puis donner les moyens à un gosse de dix ans d'acheter un jeu à 400 F ultra violent, c'est cautionner son attitude. Et en agissant à la place des parents (donc en faisant quasiment interdire des jeux), Familles de France prive tout le monde et conforte les indignes gentils à en faire encore plus ! Alors au risque de me substituer aux pays de poutaille qui déplorent chez Mireille Dumas ou ailleurs la démission des parents, ben je préférerais que ces derniers surveillent davantage leurs bambins, ça nous éviterait de subir nous aussi, les foudres de nouveaux justiciers. C'est exactement comme à l'école : tout le monde est puni. En plus, une signalétique est présente sur les boîtes de jeux et les acheteurs disposent de conseils de vendeurs PAYÉS POUR ÇA, comme Bruno le dit si bien. Quoi ? Je pisse dans un violon ? Je ne vois pas ce qui vous fait dire ça !

## Madame Soleil est de retour

Hello,

savez-vous que Genf n'en a plus pour longtemps ?

En effet, jusqu'à maintenant, ce qui motive la plupart des ventes et justifie le prix de Genf, c'est le CD-ROM qui accompagne la revue. Pour ce qui est du contenu, on peut malheureusement le trouver dans d'autres revues pour un prix moindre, ou sur le Net au prix de la connexion. Malheureusement, car Genf n'a pas su vieillir. Nous, les « journalistes », nous étions restés esclaves de vos commerciaux et n'aviez pas eu le courage de faire le journal que vous auriez aimé faire. Je suis certain que vous êtes passionnés par le monde du jeu vidéo, et donc je ne peux pas croire que vous soyez heureux d'écrire un journal Coca-Cola pour une cible 12-14 ans, et qui n'est qu'un engrenage dans la machine publicitaire de la profitable industrie des jeux vidéo. Le CD-ROM, quant à lui, ne représentera bientôt plus d'intérêt d'ici un à deux ans. Jusqu'à maintenant, la connexion à l'Internet se fait majoritairement par modem à 8176 F de l'heure et il est beaucoup plus pratique d'acheter Genf et son CD que de télécharger des démos ou des patches sur l'Internet. Combien de temps pensez-vous que ça restera vrai ?

Je pose donc la question aux « journalistes », allez-vous fuir la révolution et peut-être écrire enfin librement, ou vous retrouver au chômage en attendant en esclaves la mort de Genf.

Au plaisir.

Gauthier

► Ahhhhh,

Ça faisait bien longtemps qu'un lombrie dans ton genre ne m'avait pas foutu en boule. Je commençais presque à m'en-  
nuyer en répondant gentiment à des lettres enfla constructives  
ou à des réactions de lecteurs dotés de bon sens, et vraisemblable-  
ment d'une cervelle, ou à des fans quadragénaires. Alors  
merci Gauthier, tu me remotes le moral, tu me redonnes vie, en  
un mot, tu me ressors de la naphaline. Ta lettre prouve que  
l'uberration a encore un nom : le tien, et surtout, elle me donne  
une raison de t'arroser copieusement de ma verre (ouf, à un  
« g » près, on tombait dans le graveleux) légendaire.

Alors comme ça, Gen4 n'en a plus pour longtemps et nos  
vaillants rédacteurs sont écrasés par de méchants commer-  
ciaux ? Oh, mais c'est affreux ce que tu nous racontes là !  
Attends, je prévient les autres : eh les gars vous savez quoi ?  
Gauthier, dans son immense mansuétude, nous prévient de notre  
ruine imminente ! Ben quoi ? Qu'est-ce que vous avez à rire ?  
Il est pourtant sympa, Gauthier ! Et visionnaire. Et divin. Et  
drôlement percutant. Et méchant en plus, une vraie teigne, on  
dirait moi ! Je nous traite de journal Coca-Cola. Ah, ça fait mal.  
Pas si fort Gauthier, non.

Alors je vais te dire une bonne chose : à part vendre des pages  
de pub dans Gen4, nos commerciaux n'ont rien à dire sur  
l'orientation de nos articles. Ils ont peut-être un peu plus de mal  
à dealer avec les éditeurs dont on n'a pas aimé le jeu (et  
encore...), mais nous n'avons jamais subi aucune pression de  
leur part ou de plus haut. Ils ne sont pas perchés sur le dossier  
de nos choses à traquer le test non complaisant ou la ligne  
assassine. Il n'y a que les paranos dans ton genre pour penser  
que les « journalistes » (tu crois vraiment qu'on va se venter à  
cause de guillemets ?) sont vendus (mais passionnés, ouf merci  
Gauthier, tu es bon avec nous), que les gouvernements dissimulent  
des épreuves de saut de sautoises volantes et que Elvis Presley  
habite le Sud de la France (il a même pris le sobriquet de Didier  
Latil pour préserver son anonymat).

Quant à tes pronostics sur les effets de la démocratisation du  
Net sur le CD, c'est tout simplement utopique. Alors toi tu t'im-  
agines que d'ici deux ans, tous nos lecteurs seront câblés ou ASD-  
Listés ? Mais il faudrait que les tarifs chutent de manière  
vertigineuse pour que tous nos lecteurs s'abonnent. Et que la  
France soit convertie à vitesse grand V. Nous le souhaitons, mais  
n'y croyons pas. Et même si c'était le cas, tu crois vraiment que

nos lecteurs achètent un CD avant un magazine ? Eh bien pas  
nous. Il est important certes mais une bonne accroche attire par-  
fois plus que le contenu d'un CD, même si le joueur moyen  
cherche bien sûr à jouer le plus vite possible aux jeux qu'il  
attend aussi impatiemment que sa puberté.

Alors désolé Gauthier mais on se passera de tes lumières désor-  
mais. Ou alors fais-toi un trou dans la tête, on y verra plus clair.

## J'ai des [Acti]visions !

Saint Teignard,

tout d'abord je tiens à te dire que je suis abonné à Gen4 (si, si,  
avec une majuscule) depuis trois ans et que je t'écris tous les  
mois (et sous tout un tas de pseudos différents) depuis deux ans  
(pour giculer sur tout un tas de trucs) sans que tu ne m'aies  
jamais publié. (Ndt : Eh ben tu vois, tout arrive.) Bon, je com-  
mence. Je sais, ça ne va probablement pas t'étonner mais je  
viens pour riler. Dans Gen4 du mois de février, page 16, une  
certaine catastrophe naturelle nommée Seb (appelle-la, le test  
sur Alpha Centauri) disait que l'équipe d'Activision s'occupait  
bien de service après-vente (je cite : « Après cela, peut-on encore  
dire que l'artiste n'est pas à l'écoute de ses admirateurs ? »). Et  
aujourd'hui, j'ai acheté Civilization : Call to Power. Aussitôt  
rentré, je l'installe et je le lance et que vois-je ? Oh... le menu  
de jeu est divisé en plein de minuscules parties illisibles avec  
plein de curseurs de souris : le jeu s'est lancé en 1 024 x 768,  
mode non supporté par mon écran 15 pouces. Je me précipite  
alors sur les deux manuels de 128 et 100 pages : pas une ligne  
ne parle de l'installation ou des éventuels problèmes de jeu !!  
Je prends donc le petit papier sur lequel il est écrit « tout ce qui  
concerne l'installation. Je vous traduis ce qu'il y a d'écrit pour  
ce problème : pour réparer le jeu qui ne marche pas, il faut que  
je lance et que j'aille dans le menu « Options » le régler !! » Alors  
je regarde la pub Activision dans le premier manuel et j'appelle  
le numéro qui est donné. Après cinq minutes d'attente sur un  
répondeur, j'obtiens le numéro du service technique qui n'est  
pas marqué dans le petit cadre de pub. Bon, je regarde encore  
dans le manuel où il est marqué que le service technique fonc-  
tionne 7 jours sur 7, 24h/24. Je regarde ma montre : 9h13, un  
jeudi, ça doit pas être boumé à cette heure-là. J'appelle donc et  
dès que je parle de Civilization, un mec me crache au nez qu'il  
ne s'occupe des jeux Activision que le lundi, le mercredi et le  
vendredi, seulement entre 17 et 19 heures. Après ça, Seb dit que  
les mecs de chez Activision s'occupent bien de leurs clients ?  
loeman

P.S. : tu diras à Yeeero, la blonde qui a des gros... que je sois  
libre tous les samedis soir.

Hum,

je suis déçu. Je pensais naïvement que notre lectorat ne com-  
ptait désormais plus de réformés de l'intelligence dans ton genre.  
Que veux-tu que je te dise ? Porte des lunettes ? Apprends à lire  
le français ? Sois plus assidu pendant les dictées ? Range ta  
chambre ? Figure-toi qu'après lecture de ta lettre, j'ai regardé  
les manuels que tu incrimines aveuglément et de manière stu-  
pide. Et devine ce que j'y ai lu : « Assistance technique en  
France : hot line technique : 01.41.06.59.59 (lundi, mercredi et  
vendredi de 17 à 19 heures) ». J'y ai également découvert :  
« Service consommateurs Activision 24h/24, 7j/7 par Minitel  
3615 Activision par téléphone 08.36.68.17.71 ».

Je me demande si je pourrais ton humiliation ou si je t'explique.  
Vu que tu parais avoir une dose assez effrayante de coca dans les  
yeux ou la tête (peut-être même partout), je vais fuir preuve de  
méséricorde et éclaircir ta lanterne. Si un service technique est  
ouvert trois jours dans la semaine et que tu choisis évidemment

## MURCEAUX

Je saute de joie en chantant l'm singing in the rain  
Couché le chien !

Même dans mes fantasmes les plus débridés, je n'imaginai être publiée !  
Les miens sont bien pires que ça.

Je n'ai pas envie de toi...  
Oh eh, faudrait vous calmer les énervés.

Actuellement, j'ai un misérable P166 sans carte 3D...  
Sous-développé...

## CHOISIS



## L'E3 avant L'E3 après L'E3

Pour sa cinquième prestation, le salon de l'E3 promet un spectacle inoubliable. Ce feu d'artifice ludique, amorçant la fin d'un millénaire ludique, se présente surtout comme le commencement d'une grande aventure, dominée massivement par la 3D et Internet.

**T**out d'abord, petite explication sur le titre de cet article. Au moment où nous écrivons ces lignes, nous nous apprêtons à partir pour l'E3. Tout logiquement, vous n'avez donc pas pu lire notre reportage sur ce salon puisque nous n'y sommes pas encore allés (il se trouvera dans le numéro de juillet). Bref, pour tout le monde, c'est l'avant E3. Mais au moment où paraîtra le magazine (en juin donc, si mes calculs sont bons), l'E3 sera déjà fini. Conclusion : voici une News d'intro sur l'E3 avant l'E3 après l'E3 ! Formidable, non ? Pour ce dernier grand salon américain du jeu avant l'an 2 000, l'Electronic Entertainment Expo retrouve ses origines, à savoir Los Angeles et sa Californie. Ce berceau de nombreuses industries de pointe et du cinéma, va nous permettre de vous faire découvrir les jeux de demain, ainsi que les dernières avancées technologiques. Espérons surtout que ce salon soit synonyme d'innovation, car



Quake 3 FEMME CARACTÈRE MODEL ANNET - JALAN



Blade



Shogun

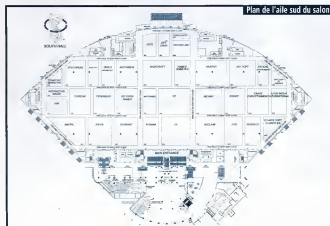


E3 98 Atlanta

depuis quelques années on s'embourbe dans des jeux toujours plus beaux, plus rapides et plus plus, mais au détriment de l'intérêt et de l'originalité. Ceci dit, imaginez un peu : plus de 1 900 jeux PC et consoles (soit un jeu tous les neuf pas), 400 exposants, des shows et des soirées... et à peine trois jours pour tout voir et tout faire ! Si nous espérons bien découvrir quelques surprises de taille, on entamera notre tour de chauffe par quelques stars enfin mises à nues. Non, je ne parle pas ici des Lara Croft, Julie Strain, Marilee Andrada et autres midinettes hollywoodiennes qui ne manqueront pas d'user de leurs charmes pour attirer les pauvres journalistes que nous sommes, mais bien de jeux, souvent retardés depuis de nombreux mois..., voire des années pour certains !

### Enfin là ?

Parmi les plus attendus, Flight Simulator 2000, le grand absent de la récente foire aux jeux Microsoft (le Gamestock 99). On ne sait toujours rien sur le produit, même si nos informateurs sont unanimes pour nous laisser entendre qu'il s'agirait d'un simulateur de vol. Voilà, l'info est lâchée... Quel scoop !



Plan de l'aile sud du salon



On passera rapidement sur Dungeon Keeper 2, Theme Park 2, System Shock 2, Unreal 2 et les autres suites incontournables, pour une fois de plus (la 50<sup>e</sup> en 3 ans) citer Ascension (Ultima 9), quelques récents écrans apparus sur le Net nous ayant de nouveau fait vibrer. Sinon, la 3D sera bien sûr à l'honneur, que cela soit dans les jeux d'action/aventure (Urban Chaos, Indiana Jones, FAKK2..., Tomb Raider IV 7), dans les shoots (Unreal 2, Team Fortress 2..., et Quake III), dans les jeux de stratégie (Shogun, Battlezone 2, Shadow Company... Giants) et dans les jeux de rôle (The Wheel of Time, Sword & Sorcery... Anachronox). On espère surtout découvrir quelques grosses surprises, et pas obligatoirement sur les stands des principaux éditeurs. Sachant que plus de 40 % des jeux présentés supportent activement Internet (et je dirais presque 90 % pour les jeux PC), on devrait surtout pouvoir dénicher de nombreux jeux exclusivement on-line, même si cela risque de nous frustrer, en revenant d'un pays où Internet par le câble et l'A.D.S.L. sont aussi communs que le sont chez nous les lignes téléphoniques R.T.C.

### Toujours pas là

Mais cet E3 sera aussi celui des grandes absences. Certaines d'entre elles sont compréhensibles avec des produits en développement depuis moins d'un an ou prévus pour l'an 2 000. Ainsi chez Kalisto, on ne



Plan de l'aile ouest du salon 99

montrera rien sur Dark Earth 2, la priorité actuelle étant les jeux consoles. *Idem* pour Max Payne, l'équipe de Remedy préférant se concentrer sur le développement. D'autres disparitions sont par contre beaucoup plus inquiétantes. Ainsi qu'en est-il de Duke Nukem Forever et de Prey, tous deux chez 3D Realms ? Fallait-il voir dans ces noms une plaisanterie douteuse ? Le Forever du premier signifiant à tout jamais tandis que le second, avec une petite faute, se transforme en Pray (prière, supplication...). En tout cas, tout comme Eidos avec Daikatana, GT Interactive doit commencer à avoir de sérieux doutes. De même, Beneath de Presto Studios semble carrément avoir disparu des plannings de Activision, des rumeurs faisant état tout simplement de l'abandon du projet. En fait, chaque jour qui nous rapproche de l'E3 signifie les annonces de futurs grands absents. Notre seul espoir réside en la possibilité que ces produits bien mal en point subissent une miraculeuse guérison ou que d'autres jeux, totalement inattendus, nous les fassent oublier. L'espoir fait vivre ! ■

Didier Latil

Wheel of Time





## ÉDITO

Comme tous les ans à la même époque, nous ressortons nos dicos français, anglais et de la napolitaine et commençons à aller déjeuner au Mc Do du coin pour être en condition optimale pour le rendez-vous annuel incontournable du jeu vidéo : l'E3 américain. Cependant, et avant même d'y avoir mis les pieds, on peut déjà en tirer un enseignement qui n'a rien de glorieux. Nous allons revoir à ce salon de nombreux jeux déjà vus l'année précédente comme étant annoncés pour la fin de l'année dernière ou pour le début de celle-ci. Bref, une légère impression de déjà vu.

Certes, on peut se tromper d'un ou deux mois, voire trois, mais se retrouver un an plus tard à se faire resservir la même soupe, c'est triste. Il devient urgent que les éditeurs commencent à contrôler leur production. Les joueurs qui attendent la sortie de tel ou tel produit pour Noël en économisant leurs deniers doivent être niches maintenant s'ils ont placé ledit pécuniaire en bourse.

Lorsque l'on lui rendez vous aux joueurs pour la sortie d'un produit par notre intermédiaire (news, previews) et que un an plus tard le produit n'est toujours pas sorti, c'est faire preuve de bien peu de considération vis-à-vis de ses clients.

Il serait grand temps que les responsables des sociétés éditrices de jeux vidéo s'en rendent compte. ■

Olivier Canou



## MORT AUX VACHES !

Nous vous avons déjà parlé de Bull Riders, un jeu de rodéo en préparation chez Sierra, mais là, avec les captures d'écran, on s'est dit qu'on allait en remettre une couche. Après tout, qui n'a jamais rêvé de dompter de fougueux taureaux sauvages à mains nues ? Et puis, c'est quand même moins dangereux que dans la réalité, non ? Cette simulation de rodéo sera donc entièrement en 3D et rien ne vous sera épargné : plan de carrière, retraite (comme cuisot au Buffalo Grill ?), visite éclair à l'hôpital... ■



## P'tain, t'as vu la queue !

Theme Park a été aux jeux vidéo ce que Harpie est toujours aux volatiles : rafraîchissant !

C'est donc avec la plus grande impatience que je vous annonce

**Theme Park 2 : RollerCoaster**

Tycoon, son ersatz de seconde zone, n'ayant pas réussi à nous rassasier. La plus grande nouveauté vient certainement

du monde en 3D temps réel (développé grâce au moteur de Populous : À l'aube de la création), dans lequel vous pourrez zoomer et faire tourner la caméra à loisir. Vos parcs d'attractions pourront être créés dans quatre styles différents : « jurassic parkien », spatial, fantastique et « halloweenesque ». Vous retrouverez tout ce qui a fait le succès du premier opus (ajustement du parc, gestion des commerces, recherche et développement, gestion des clients – plus exigeants et plus intelligents – etc.) et découvrirez un module de création de grand hui. En plus, vous pourrez essayer chacune de vos attractions en 3D temps réel (j'ai hâte d'essayer le carrousel !) et le côté humoristique du jeu n'a pas été abandonné. D'ailleurs, ah, ah, j'en ris déjà ! ■



## de la bêtise

Notre société serait-elle malade à un point tel qu'elle aurait besoin de se trouver n'importe quel bouc émissaire ? C'est ce que semble prouver une nouvelle affaire aux États-Unis. Le 1<sup>er</sup> décembre 1997, un jeune Américain tua par balle trois de ses camarades et en poignarda cinq autres. L'assassin étant un amateur de jeux vidéo, de cinéma et de nouvelles technologies, les familles des victimes ont porté plainte contre plusieurs sociétés des milieux précités. Pour étayer les actes des familles, un spécialiste affirme même que l'assassin avait été « profondément influencé » par les jeux vidéo violents auxquels il jouait (Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Final Fantasy VII, etc.). Je crois qu'il mangerait de la salade tous les vendredis soir, il faudrait peut-être attaquer les agriculteurs ! ■

## Crichton ton flingueur

Tom Clancy semble faire des émules et pas seulement dans le domaine littéraire ! **Michael Crichton**, le romancier qui fut à l'origine de titres comme Soleil Levant, Jurassic Park, Congo, Turbulences ou encore L'invasion des profanateurs de tombes, vient en effet de créer sa société de développement de jeux. Créée en collaboration avec Virtus, une boîte spécialisée dans les éditeurs de niveaux et les outils de modélisation 3D, **Timeline Studios** pourra ainsi utiliser son OpenSpace 3D. On ne sait pas vraiment pour l'instant quelle sera l'implication du génial écrivain dans les produits mais s'il réussit moitié aussi bien que son confrère Tom Clancy, avec RedStorm Entertainment (Rainbow Six), on ne devrait pas avoir à se plaindre ! ■







**L'**'un des principaux reproches que l'on avait faits au pourtant génial Total Annihilation était l'absence d'un véritable scénario. L'histoire, comme les missions, tenaient sur un timbre-poste et pouvaient se résumer à : il y a des méchants, tuez-les tous et c'est gagné. Kingdoms, la vraie fausse suite du hit mythique de Cavedog, ne pourra pas subir la même critique. La paresse n'a pas étouffé les concepteurs de cette deuxième incursion de nos gros toutous des cavernes dans la stratégie temps réel. À une époque où les suites se suivent et se ressemblent beaucoup, Kingdoms se situe dans un univers médiéval-fantastique de la meilleure eau (vous devez le savoir depuis qu'on vous en parle !). Comme beaucoup d'autres, avant que les vilains joueurs et développeurs ne s'occupent de leur cas, le royaume de Darien vivait en paix sous la houlette d'un roi bon et débonnaire. Hélas, le souverain papa avait bien mal élevé ses quatre rejetons qui, sa dépouille à peine



refroidie, n'ont rien trouvé de mieux que de se disputer le contrôle du royaume. S'appuyant sur leurs principautés respectives, ils se lancent dans une guerre fratricide et sans merci, transformant un royaume féerique en un champ de bataille sanglant. Très vite, Aramon (la terre) et Veruna (l'eau), alignés avec le bien, s'allient contre les maléfiques Taros (le feu) et Zhon (l'air).

#### Mana-gez vos ressources

Le véritable conflit pour le contrôle de Darien commence alors. Bien loin d'être de pénibles gadgets, ces caractéristiques élémentaires déterminent la nature des unités à la disposition des joueurs. Le royaume du feu recèle les meilleurs sorciers, tandis que mer et terre ferme sont dominées par Aramon et Veruna. Les forces aériennes de Zhon n'ont quant à elles aucune rivalité dans tout Darien. Outre ce scénario un peu plus « pensé » que la moyenne



Je sais que c'est risqué, mais je fais un pari : après Total Annihilation : Kingdoms, les jeux de stratégie temps réel ne seront plus jamais les mêmes. Fort de son précédent succès, Cavedog remet tout à plat et relance le genre. Un seul tout : youpi !



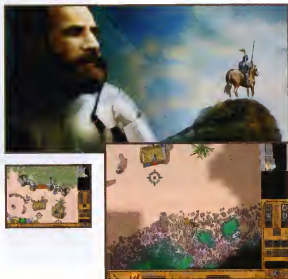
**Querelles de famille !**

# Total Annihilation: Kingdoms

(quoique pompé sur le *Roi Lear* de Shakespeare), la première originalité de *Kingdoms* réside dans le déroulement de la campagne unique. Au lieu de nous obliger à nous situer tout du long aux côtés d'une des factions (en général le Bien), ou même d'alterner les points de vue dans quatre campagnes distinctes (comme dans *Starcraft*), les développeurs ont trouvé plus intéressant pour le joueur de nous faire passer d'un camp à l'autre selon les missions ! Si le risque est de semer une certaine confusion dans nos jeunes et faibles esprits, ce choix garantit le dynamisme d'une histoire qui ne souffrira d'aucune coupure ou interruption. Autre pari gonflé, Cave-dog a décidé de faire l'impasse sur la sacro-sainte gestion des ressources, jusqu'alors indissociable de tout jeu de stratégie. Finis les gemmes, le gaz, les cristaux et autres nappes de pétrole. Dans *Kingdoms*, unités et bâtiments sont créés à partir de mana, la fameuse énergie magique. Puisée dans la terre à l'aide de puits creusés sur des pierres sacrées, la mana est une ressource inépuisable – du moins si vos adversaires ne s'emparent pas des pierres sacrées avant vous !

### Des maisons qui pensent

Son renouvellement dépend en outre du nombre de pierres sous votre contrôle – la course aux pierres sera donc le premier objectif de chaque scénario, les garder, le second. Heureusement, *Kingdoms* permet



de construire des fortifications à faire pâlir d'envie *Age of Empires* lui-même ! Le Monarque, équivalent du Commandeur du premier *Total Annihilation*, représentant du joueur sur le terrain, a en effet, outre des pouvoirs impressionnants, la capacité d'édifier les bâtiments fondamentaux du jeu. Puisant dans ses réserves de mana, le monarque fait apparaître par magie casernes, murailles, puits..., toutes constructions qui permettront ensuite de créer d'autres unités. Unités qui deviendront bien sûr de plus en plus puissantes selon le principe bien éprouvé de l'*upgrade*. Les murailles nous permettront de bâtir de vrais châteaux forts en 3D. Comme dans la réalité, ces places fortes ne pourront pas être endommagées par les archers ou les fantassins, mais ▶





► seulement par les unités les plus massives et les plus puissantes, comme les Titans, ou bien sûr catapultes et balistes. Les énormes portes par lesquelles vous pourrez fermer vos châteaux coulisseront sous vos yeux par un simple clic. Mieux encore, Cavedog nous invente les bâtiments intelligents ! Loin des casernes débilés forcément pleines de soldats neuneus qui ne se défendent même pas lorsqu'on fait s'effondrer le toit sur leurs têtes, les bâtiments de Kingdoms reposent en cas d'attaque.

### Gandalf not dead !

Sur le plan des unités, nos p'tits copains développeurs ont aussi fait un bel effort ! Évidemment, nos classiques bien-aimés sont tous là ! Orcs, dragons, zombies, squelettes, et autres lanciers ne pouvaient pas manquer de faire de belles apparitions sur Darien. Mais à leurs côtés, c'est un bestiaire fantas-



tique dans tous les sens du terme qui nous attend ! Titans, géants, vyverns (petit dragon), kraken (monstre marin), chevaliers montant des dragons, insectes cracheurs de feu... En tout, 120 unités prêtes à nous servir. Autre bonne nouvelle, elles n'obéiront pas à la règle trop mécanique de la symétrie qui veut que chaque unité ait son équivalent chez les voisins. Voulant respecter la diversité des quatre royaumes concurrents, les auteurs nous sauvent d'un statu quo trop fréquent (surtout dans le Multijoueur). Mieux encore : on a tous rôlé sur la faiblesse des magiciens dans ce type de jeu. Ce temps est bien fini. Les sorts sont d'une puissance assez effrayante, puissance qui va vous scotcher dans votre fauteuil à la première attaque surprise de votre adversaire, surtout s'il s'agit de Taro ! Les sorciers





sont si puissants que les développeurs les considèrent comme un second monarque ! Je ne peux bien sûr pas ne pas reparler des dieux. Comme le savent déjà ceux qui ont lu leur *Gené* du mois dernier, l'heureux possesseur d'un temple pourra invoquer son dieu, qui viendra ratatiner ses ennemis sous ses gros pieds velus. Intervention qui risque fort de susciter la colère du dieu adverse ! Qui d'entre vous ne rêve pas de voir les deux divinités se crêper le chignon sous ses yeux, bande de mécréants ?

### Mords-z'y l'œil !

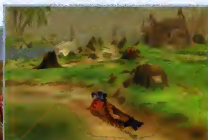
On aurait pu craindre que le caractère impéritable de la mana ne rende le jeu trop facile. En fait, c'est tout le contraire qui se produit ! Plus de limites à l'énergie, veut dire plus de limites non plus au nombre d'assaillants venant vous harceler. Autrement dit, finie la vieille tactique du temps réel qui consistait à se retrancher derrière ses défenses en attendant que l'I.A. ait épuisé ses ressources en attaques continues ! Pour gagner, dans Kingdoms, il faudra jouer en attaque, prendre des risques et des initiatives au lieu de jouer les Vauban tranquilles. Impossible en outre quand on vient comme moi de passer sa journée dessus, de ne pas mentionner l'animation. Si de rares unités, comme les chevaux,



sont un peu décevantes, c'est l'exception qui confirme la règle. Les monstres volants changent leurs battements d'ailes selon leur direction, les canonnières suivent leur cible et s'agitent en haut des tours et les masses d'armes des chevaliers dessinent de gracieux cercles dans l'azur avant d'aller exploser la cervelle de leurs adversaires. Comme vous êtes de gros vilains sournois, vous avez cru pouvoir sauter sur vos plumes et vous plaindre auprès du Teignard, que j'aurais oublié de parler du Multijoueur ! Vous voilà feintés, puisque j'y viens. Un tel oubli est impensable pour Total Annihilation. Cavedog a décidé de prendre les choses en main avec son site gratuit, Boneyard, créé sur le modèle du Battle.net de Blizzard. Comme sur ce célèbre site, les joueurs pourront se rencontrer et discuter dans des *chatrooms* classées par pays ou style de partie. Mais en plus, une sorte de tournoi mondial va être organisé, auquel chaque joueur apportera sa pierre. Un moment de gloire dans l'infini du Net. Rien que pour cela, on attend Total Annihilation : Kingdoms avec impatience, qui confine à la fébrilité ! ■

Rémy Goavec





tage composée de deux scientifiques, d'un spécialiste des langues anciennes et d'un *marine*. Et devinez qui vous allez incarner ? Oui, le spécialiste des langues anciennes ! Pour savoir si vous êtes à la hauteur, voici un petit test. Traduisez-moi ça : \$'ûû\*\$^ verhuzio\$ dzeaa. Alors... Vous n'y arrivez pas ? Vous êtes vraiment mauvais. Pour la peine, vous allez entrer dans la peau de Cutter, le *marine*, ça vous apprendra !

### Army-sitter

Lorsque le jeu débute, vous vous réveillez dans une petite maison avec l'un des habitants du nouveau monde à vos côtés. Après un court dialogue, la caméra recule, sort de la maison et commence à prendre de l'altitude. Une musique symphonique, accompagnant les mouvements de caméra très cinématographiques, se fait alors entendre et la distribution défile à l'écran. On voit que les choses n'ont pas été faites à moitié ! Concrètement, vous vous retrouvez sur Adelpha, un monde composé de six régions complètement différentes. L'une est recouverte à 80 % de rizières et habitée par des cultiva-

Cette fois, ils nous l'ont promis, Outcast sortira fin juin. Et vu la version preview à laquelle nous avons pu jouer, il y a de grandes chances pour que les délais soient tenus (non, non, j'y crois vraiment !). Ainsi donc, Outcast va enfin arriver sur vos écrans. Et la première chose que vous en verrez, c'est bien évidemment la séquence d'intro vous contant le scénario. Celui-ci vous transporte directement en l'an 2007, à une époque où des scientifiques américains lancent une sonde afin de prouver l'existence d'un univers parallèle. Alors que celle-ci commence à transmettre les images d'un nouveau monde, elle est attaquée par une forme de vie intelligente, ce qui provoque la création d'un trou noir au sein du laboratoire où était effectuée l'expérience. Ce trou noir grossissant à vue d'œil, c'est la Terre entière qui est menacée et les autorités américaines décident d'envoyer une équipe de sauve-



Quatre ans ! Quatre ans que Infogrames et le studio de développement Appeal nous baladent avec leur jeu. Et pourtant, malgré une impressionnante série de retards, il reste l'un des produits les plus attendus du milieu. Mais pourquoi donc ?

**Putain, quatre ans !**

# Outcast

Édition et développement par Infogrames et Appeal



teurs. Une autre n'est constituée que de marais et peuplée par des pêcheurs, etc. Et vous dans tout ça ? Eh bien, les indigènes que vous rencontrez vous appellent tous Ulukai et vous considèrent comme un messie envoyé par les dieux. En gros, en plus de votre monde, vous allez devoir sauver le leur. Ah, la surenchère, toujours la surenchère ! Vous commencerez par une petite série d'épreuves qui vous familiariseront avec l'interface exemplaire. Deux modes de jeu sont accessibles : à la Tomb Raider (idéale pour les phases d'exploration) et subjective (parfaite pour les phases d'action). Vous pourrez ramper, sauter, nager, vous déplacer latéralement, parler et j'en passe. Un petit ordinateur vous indiquera systématiquement les objets d'intérêt qui vous entourent. Sinon, toutes vos actions seront gérées par une icône contextuelle, en haut à gauche de l'écran.

### La 3D sublimée

Quintess ne tirera pas parti des cartes 3D (remarquez, au début du développement, les cartes 3D ne devaient pas encore exister... Ah, ah !). En revanche, les développeurs ont trouvé une touche magique sur le clavier... Grâce à celle-ci, ils peuvent *switcher* entre des graphismes moches, utilisant le moteur

Voxel de Novalogic, et des graphismes superbes, utilisant le même moteur mais complètement remanié par leurs soins. J'ai essayé la même touche sur Delta Force mais ça n'a pas marché ! Bizarre. Sinon, au niveau des détails graphiques, vous allez être servi : les traces de pas dans la neige, la buée qui sort de la bouche des personnages dans les endroits froids, les ronds dans l'eau, etc. Croyez-moi, vous ne pourrez que vous extasier devant le travail des graphistes. Afin de mener à bien sa mission (retrouver la sonde, ses compagnons de route et apporter la paix dans ce nouveau monde – est-ce une bonne idée de confier cette tâche à un *marine* ?), Cutter pourra utiliser six armes (dotées de trois niveaux d'*upgrade*) et nombre de gadgets : hologramme, lunettes à rayons X, téléporteurs, etc. Il pourra également consulter une carte extrêmement bien réalisée (plu- ▶





► sieurs niveaux de zoom). Sans compter qu'il aura la possibilité de louer des bipodes pour les chevaucher et se déplacer plus rapidement. Bon alors, Outcast n'est rien de plus qu'un jeu d'action/aventure riche et bien réalisé ? Pas exactement...

### Vie en communauté

Car l'intelligence artificielle des différentes formes de vie peuplant ce monde est impressionnante. Par exemple, si vous descendez du dos d'un bipode, ce dernier ne vous attendra pas bêtement. Il ira chercher un point d'eau ou quelque chose à manger. Il en est de même pour les formes plus évoluées. Si la majorité d'entre elles vous considèrent comme leur sauveur, elles attendront que vous fassiez vos preuves. La notion de réputation est donc très importante. Si vous tuez des innocents, les gens ne vous alderont plus et au contraire, vous livreront aux gardes. Si vous n'êtes pas encore tombé en disgrâce, ils se contenteront de vous éviter et de parler de vous dans leur langue (que vous pourrez essayer d'apprendre grâce à un lexique automatique). En revanche, si vous êtes bien vu et que vous discutez avec quelqu'un, celui-ci pourra interrompre la conversation à tout moment pour vous prévenir de l'arrivée de gardes. Les dialogues, fonctionnant par



mots-clés, constitueront d'ailleurs une part importante de l'aventure. Vous serez sans arrêt à la recherche de quelqu'un ou de quelque chose et devrez donc demander des renseignements. Les réponses varieront en fonction de la proximité de votre objectif. S'il est loin, on vous conseillera de suivre longtemps une direction. S'il est plus proche, on vous dira de continuer encore un peu. Et s'il est carrément à côté, on vous le montrera du doigt. Toutes ces petites choses contribuent à nous faire évoluer dans un monde ultra-réaliste. C'est bien simple, on se surprend même à vaquer, juste pour comprendre comment tout cela fonctionne ! Paradoxalement, c'est aussi ce qui me fait un peu peur : espérons que les énigmes ne se limiteront pas à trouver Pierre, Paul ou Jacques. Mais vu le scénario qui s'annonce plein de rebondissements (en ayant joué une poignée d'heures, je n'ai pas découvert grand-chose), il n'y a pas trop de soucis à se faire !

**Sébastien Tasserio**





# Tout Internet pour 45 F/mois\* elle n'avait jamais vu ça!



## • Une assistance téléphonique

Wanadoo vous accompagne  
sur Internet et répond à toutes  
vos questions

## • Une offre complète

5 adresses e-mail personnalisées  
par abonnement

Tout ce qu'il faut pour créer  
vos pages personnelles

Le moteur de recherche 

## • Un réseau d'accès rapide et fiable



Promotion  
**Exceptionnelle**

# 45 F/mois\*

en connexion illimitée

Promotion valable jusqu'au 30 juin 1999

\* Hors coût des communications techniques locales  
dont applicable jusqu'au 31 janvier de l'an 2000  
pour tout nouveau client ayant adhéré le 30/06/99

**N'APPELÉZ PAS 0 801 105 105**

- Agences France Télécom
- Grandes surfaces ou magasins spécialisés
- 3615 Wanadoo (0,85 F TTC/minute)
- [www.wanadoo.fr](http://www.wanadoo.fr)



France Telecom



**D**ans une industrie qui a depuis longtemps sacrifié sur l'autel de la rentabilité les termes « innovation » et « concept », les développeurs se contentent de nous pondre à la chaîne des clones, suites, et autres ersatz. Sur le papier, Tiberian Sun n'est qu'un jeu de stratégie en temps réel intéressant. Pour y avoir joué, je peux vous dire qu'il est bien plus. L'univers du jeu est situé dans la seconde moitié du XXI<sup>e</sup> siècle, juste après la guerre du « Tiberium » (le Tiberium est la ressource principale dans la saga des Command & Conquer). Suite à cette dernière, la Terre s'est transformée en une vaste étendue recouverte



du précieux minéral. Malheureusement, ce surplus de Tiberium entraîne de graves conséquences : l'apparition de nouvelles races mutantes. Évidemment les GDI et la confrérie des NOD ont encore une fois une vision bien différente de la résolution du problème. Toujours menés par l'illustre Kane, les NOD chantent tous à l'unisson le discours du leader. D'après lui, il faut tirer parti des circonstances en exploitant le Tiberium et ainsi créer des humains améliorés. Quant aux GDI, ils sont bien évidemment d'un avis diamétralement opposé.

Au vu de cette histoire, on ne peut pas vraiment



La série des Command & Conquer ayant été l'une des plus grosses ventes du jeu vidéo, il était « normal » qu'une suite nous arrive. Bonne nouvelle, le jeu s'annonce toujours comme un des poids lourds de la stratégie en temps réel...



*Sous le soleil de Mexico*

# Tiberian Sun



dire que Westwood Studios ait innové. Ce serait plutôt au niveau de la réalisation que les développeurs ont concentré leurs efforts.

## Bienvenue à Hollywood

Pour commencer, Westwood Studios a loué les services de plusieurs acteurs dignes de ce nom. James Earl Jones (*À la poursuite d'Octobre rouge...*) joue le rôle du général Solomon qui est à la tête des GDI (*Global Defense Initiative*). Son commandant en second, McNeill, est incarné par Michael Biehn (*Terminator, Aliens, The Rock*). Le binôme hollywoodien donne la réplique à Joe Kucan, un employé de Westwood qui interprète Kane. Avec des acteurs de ce calibre, on n'a pas vraiment l'impression d'assister à une petite production cinématographique saute jeu vidéo ! De plus, un département entier de Westwood travaille d'arrache-pied sur les effets spéciaux. L'équipe a même passé quelques semaines dans le désert sous le soleil du Nevada pour filmer certaines batailles. En d'autres termes, Tiberian Sun est le Wing Commander du jeu de stratégie en temps réel. On se demande même si l'acquisition de Westwood



Studios par Electronic Arts n'a pas influencé son développement... Pour ce qui est du jeu, Westwood Studios a utilisé sa technologie MegaVoxel. Cette approche donne à Tiberian Sun une sensation vraiment tridimensionnelle.

## Feu de forêt

Pour accentuer cet effet, les programmeurs ont codé des routines basées sur de véritables modèles physiques. Ainsi, lorsqu'un arbre prend feu, le reste de la forêt s'enflamme. Les lacs et les rivières peuvent aussi geler. Les vents portent parfois des gaz toxiques. Des pluies de météorites transforment un terrain vierge en une surface inhabitable. Le climat aussi influence énormément les parties et le développement des stratégies. En effet, les tempêtes ▶





► ioniques agissent de façon très négative sur toutes les unités sophistiquées. Les hélicoptères s'écrasent et le chaos engendré par cet événement imprévisible est difficile à gérer à moins d'avoir construit des unités basiques. Il faut être polyvalent dans le développement des troupes. Si un joueur se cantonne dans un genre, il amoindrit ses chances de réussite et peut même perdre beaucoup. Même le Tiberium est un paramètre important du décor. Contrairement aux épisodes précédents, deux variétés différentes sont disponibles : la bleue et la rouge. Le Tiberium bleu rapporte plus mais a la particularité d'être fortement inflammable. Ainsi, une moissonneuse ou des unités coincées dans une confrontation à proximité d'un champ de Tiberium bleu devront rester sur le qui-



vive. Les concepteurs de Westwood ont dû créer des unités spéciales destinées à s'adapter au relief. Les fantassins « Jump-Jet » peuvent, par exemple, sauter des falaises ou des cratères.

Au niveau de l'interface, Westwood a clairement cherché à simplifier Tiberian Sun. La majorité des raccourcis clavier font maintenant partie intégrante du menu. Il n'est pas nécessaire de configurer. Les designers ont aussi ajouté une option unique. Lorsqu'on clique sur un élément du décor pour y envoyer des unités, de longues barres de couleur relient chaque entité au point de rendez-vous. Si dans un premier temps, cela semble inutile, voire moche, on ne peut plus s'en passer au bout de quelques heures de jeu. Prévu pour juillet, la sortie de Tiberian Sun est devenue une véritable polémique. D'une part parce que le jeu a été repoussé un nombre de fois hallucinant. D'autre part, parce que le chef d'équipe et concepteur principal, Erik Yeo, vient de quitter la compagnie. On vous tient au courant...

Tommy François



Une seule quête, le pouvoir.  
Une seule stratégie, la victoire.

# Chroniques de la Lune Noire

Stratégie et conquête au cœur de l'Empire de Llynn

Découvrez à travers l'adaptation de la série culte des films d'héro-fantasy un jeu de stratégie en temps réel qui vous mènera au cœur d'une civilisation titanessque. Entre 4 camps rivaux partageant une même ambition : régner sans partage, l'un mène au but, chaque camp dispose d'unités et d'objets magiques maîtrisant la Force ou la ruse, les armes ou la magie, et toutes possédées par la main de maître.

Choisissez votre stratégie parmi 4 camps pour 4 camps aux distinctes compétences plus d'une centaine de missions différentes, conquérez des millénaires rivaux et combattez les monstres et devinez la stratégie. Film, mais surtout hérités dans une œuvre aux graphismes remarquables.

Avec un tutoriel, éditeur de niveau • DISPONIBLE SUR CD-ROM PC EN MAI 1999.



Adapté de la série culte  
des films de la saga Llynn.



www.cryo-interactive.com

www.cryo-interactive.com • 2015 Cryo GUT Inc.

Cedric Gasperin

les humains, exhubiteront il y a deux en

Actuellement en développement dans les studios de Redline Games, **Third World**, un jeu de rôle futuriste au background très travaillé. En effet, même si le développement n'en est qu'à ses balbutiements, nous savons déjà que cinq races (les Dendrites, mentalement supérieurs, les Ferox, violents et agaçants en paroles, les Greks, solitaires et communiquant par télépathie, les Jokers, déçus par les Ferox et les Wardrout, robots créés par les humains) ont un système composé de trois planètes et quatre environnements (en fait, nous sommes sur une même planète !). Vous pourrez constituer une équipe de quatre membres suréquipés (armes et gadgets) mais surtout possédant de nombreux pouvoirs affiliés à l'un des trois ordres de « magie » et classés en trois catégories (défensifs, utilitaires et offensifs). Infiltration, sabotage, vol et destruction constitueront les activités de votre bande de mercenaires. ■

Une fois n'est pas coutume et comme lors des deux derniers mois, la version testable de Heavy Gear 2 est, une nouvelle fois, repoussée au moins prochain pour d'obscures raisons... Merdi qui ? Merdi Activision et son sens extra-développé de l'organisation. Dans le genre, on attend aussi Dungeon Keeper 2 (prévu pour décembre 98) et chez Blizzard, Red Guard (prévu pour janvier) de chez Ubi Soft ou encore Jagged Alliance 2, toujours chez Ubi et prévu pour décembre 98... Éditeur jeux vid. ch. dev. pour finir prod. ? ■



La compagnie australienne **SSG**, connue pour sa série de jeux de stratégie **Warlords**, suit le mouvement général avec l'annonce pour la fin d'année de sa prochaine itération dans le domaine, **Warlords Battlecry**. Vous allez miser votre chemise sur l'apparition de la 3D dans ce nouvel opus ? Perdi, car la grosse innovation vient du temps réel !

Jusqu'ici, il s'agissait d'un des derniers bastions du jeu au tour par tour, mais là, les développeurs ont enfin craqué. Vous allez pouvoir vivre plus intensément les nombreux scénarios, avec neuf races, de nombreuses unités, des héros (et des troupes) qui évolueront au fur et à mesure des campagnes... L'équipe arrivera-t-elle cependant à garder ce qui était une des meilleures I.A. du monde de la stratégie ?

Dans le genre grosse bourde, IBM vient de décrocher le gros lot en annonçant qu'un petit nombre de ses ordinateurs (Alpha 240, 301, 520 et 580) avait été vendu aux États-Unis avec un cadeau de bienvenue : un virus ! Et pas le petit truc gentil qui vous affiche un message rigolo à l'écran, mais un modèle CH, qui efface l'intégralité de votre disque dur tous les 26 avril. Bref, un poison d'avril à retardement ! Ne vous amusez pas à modifier la date système 8/05 pour vérifier si vous êtes contaminé. En revanche, ce genre de démarche est un bon moyen pour lutter contre le virus Windows 35598, pour voir si le passage à l'an 2 000 se fera sereinement. Bon, on est dimanche 25 avril, il est 23h58, je vais pouvoir éteindre mon Alpha 240 tout neuf pour éteindre l'été.   
 Adresse 25 - Despuits - 02-22-22-22-22 - 0-2-22-22-22

# Les nouveautés sont chez Micromania



Venez au Sagat du Playable 1 avant l'heure !



Plus connues en 1981, blépié en terre inconnue, vous avez décidé de mener votre construction et d'explorer toutes les zones possibles pour conduire votre unité à travers l'Empire contrôlé par les forces de



## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



### La Mégacarte

Gratuite avec le 1<sup>er</sup> achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canon !

## LES MICROMANIA

- |   |   |  |   |  |   |
|---|---|--|---|--|---|
| <b>11 MICROMANIA CUCU</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>12 MICROMANIA FLAVER</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>13 MICROMANIA NANCY</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>14 MICROMANIA ILKIRICH</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>15 MICROMANIA SAINT-GENIS</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>16 MICROMANIA METZ-SÉNÉQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> |
|---|---|--|---|--|---|

- |   |   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|---|--|
| <b>17 MICROMANIA PLOU</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>     | <b>18 MICROMANIA LA DÉPENSE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>19 MICROMANIA PAYSAN</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>20 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>21 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>22 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>23 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>24 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>25 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>26 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>27 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>28 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>29 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>30 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>31 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>32 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>33 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>34 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>35 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>36 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>37 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>38 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>39 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>40 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>41 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>42 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>43 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>44 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>45 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>46 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>47 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>48 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>49 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>50 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>51 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>52 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>53 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>54 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>55 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>56 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>57 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>58 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>59 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>60 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>61 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>62 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>63 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>64 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>65 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>66 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>67 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>68 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>69 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>70 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>71 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>72 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>73 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>74 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>75 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>76 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>77 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>78 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>79 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>80 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>81 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>82 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>83 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>84 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>85 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>86 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>87 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>88 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>89 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>90 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>91 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>92 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>93 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>94 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>  |
| <b>95 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>96 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b>   | <b>97 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>98 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>99 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> | <b>100 MICROMANIA L'ÉPIQUE</b><br>C. Cucu<br>100% <b>NOUVEAU</b> |

**Micromania : partenaire du 1<sup>er</sup> Festival International du Jeu Vidéo** **FUTUROSCOPE**  
 Parc du Futuroscope • 3 au 17 juillet 99 • Renseignements : Tél. 05 49 49 59 59  
 Ce 1<sup>er</sup> Festival International du Jeu Vidéo grand public va permettre à des milliers de visiteurs de découvrir, jouer et tester les meilleurs jeux vidéo du moment, au Futuroscope de Poitiers, le parc des nouvelles technologies audio-visuelles.







## Une lumière au bout du tunnel



La meilleure vente en 96 et 97 dans le genre des simulations d'aviation de combat est de retour. J'ai nommé, **F-22 Lightning 3**. Avec un moteur graphique largement amélioré, une jouabilité revue à la hausse, de nouvelles options, une cinquantaine de missions

supplémentaires et surtout des armes de destruction globale telles que des ogives nucléaires, ce titre **Novalogic** s'annonce très prometteur, voire dévastateur. Côté on-line, les joueurs pourront se tourner vers le serveur **Nova World**, qui vous permettra de gérer pour la première fois le **Voice-Over-Net**, une technologie novatrice vous autorisant à causer avec vos coéquipiers à l'aide d'un microphone. Pour coordonner des batailles aériennes mémorables, par exemple ! ■

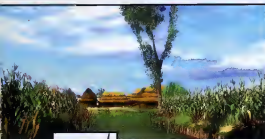
## UN ANNIVERSAIRE MYSTIQUE



À l'occasion du cinquième anniversaire de la sortie de **Myst**, Red Orb Entertainment sort un pack regroupant ce vieux de la vieille ainsi que son petit frère **Riven**. Ce coffret collector en édition limitée

(de toute beauté, je tiens à le préciser) proposera deux cadeaux bonus : le making of de **Riven** et un journal de notes au design des deux jeux ! Et le tout pour un prix approximatif de 400 francs. Ce serait vraiment dommage de se priver ! ■

## P'aztecs pleins de pépins



**Cryo Interactive** et **France Télécom Multimédia** viennent d'annoncer la sortie en octobre prochain de leur nouveau jeu d'aventure « ludo-culturel » : **Aztec**. Comme son nom l'indique, ce jeu réalisé en images de synthèse conte les tribulations de **Axacatl**, un jeune Aztèque, en l'an 1517. De nombreux habitants de la ville de **Tenochtitlan** meurent de manière inexplicable. La rumeur parle d'une mystérieuse malédiction...

Bref, du palais de l'empereur **Moteczucuma** il aux grands temples de l'île, **Axacatl** devra partir à la découverte et faire preuve d'intelligence pour sauver son peuple. En d'autres termes, c'est une bonne occasion de s'immerger dans l'univers historique d'une civilisation disparue et faiblement reconstituée par **Cryo**. Mais non, ça n'a pas l'air chiant ! ■

## Routes fatales 4



Voici le retour d'une des séries les plus célèbres sur PC, j'ai nommé **Need for Speed** ! Après un premier opus excellent, un deuxième décevant, un troisième très encourageant, nous ne pouvons qu'attendre avec impatience le quatrième... Surtout au vu de ses caractéristiques ! La plus importante innovation de **Need For Speed : High Stakes** (prévu pour juillet et toujours édité par **Electronic Arts**) vient de la gestion des dégâts. Pour la première fois, les voitures pourront être endommagées, ce qui influera aussi bien sur leurs graphismes que leurs performances. On retrouvera avec toujours autant de plaisir 18 modèles de voitures haut de gamme et 19 circuits (huit viendront de **Need For Speed III**). Vous pourrez jouer selon deux modes : **Carrière** (une série de 30 épreuves durant lesquelles vous devrez ramasser un maximum d'argent pour upgrader et réparer votre voiture) et



**Arcade** (reprenant les options classiques dont la poursuite policière). Sinon, les développeurs n'ont pas lésiné sur les détails avec des plaques minéralogiques personnalisables et des tableaux de bord illuminés pour les courses de nuit. Si ça ce n'est pas de la tarte ! ■





## " INFONIE, L'INTERNET+ PARTENAIRE OFFICIEL DU CINEMA "

Sur INFONIE, c'est la Fête du Cinéma tous les jours : séances, interviews, critiques... et 400 places à gagner !

\* Les concours gratuits sont organisés d'octobre à mai par INFONIE du 1<sup>er</sup> au 31 juin 1999 sur le service en ligne INFONIE, ouvert à tous personnes résidant en France métropolitaine et au territoire indien à titre gratuit à INFONIE. Limites du concours : 400 places de cinéma (5 places par gagnant). Règlement complet du concours déposé chez Maître VIALA, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine, accessible en ligne sur INFONIE et disponible sur simple demande à INFONIE, Kapka 8, 10, rue Hecle, 92008 PARIS LA DEFENSE.

\*\* Offre d'accès internet gratuite hors coût des communications téléphoniques locales portées en France métropolitaine et en Suisse romande et hors coût des communications internet au delà de l'Algérie, Malaisie et Brunei. Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés sur le site INFONIE. Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai et vous ne pourrez pas à la résiliation de votre abonnement, à partir de 1999 par mois pour 3 h, plus 199F 1h, sup. Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment. Offre valable à une par foyer (adresse post, adresse internet) et valide jusqu'au 31/08/1999.

### OFFRE SPÉCIALE ÉTÉ : 2 MOIS GRATUITS\*\* POUR DÉCOUVRIR INFONIE

- > Accès internet de 61 jours gratuits sur le CD-ROM de démarrage
- > Accès à Internet complet à Internet sans limitation d'heures
- > Des animations quotidiennes : news, jeux, musique, films, internet...
- > Accès rapide jusqu'à 64 Kbit
- > Accès gratuit au site des communications locales
- > Accès à la téléphonie et aux communications
- > 32 Mo de mémoire vive (RAM, mémoire)
- > Des communications internet à domicile
- > Accès à Internet gratuit en ligne sur le site "L'Internet"
- > Accès Service Client 24h/24 sur le site "L'Internet"

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et plus d'informations sur INFONIE :

02/47.12.3.4 0,99 F TTC/mn 021/107.76.51

**No Indigo 0803 825 825**



INFONIE

**L'INTERNET  
QUI SAIT VIVRE**



**P**opulous, Thème Park, Magic Carpet, Syndicate ou Dungeon Keeper, autant de jeux qui ont séduit le public par leur richesse, leur réalisation et surtout leur aspect novateur. Là, j'entends déjà les mauvaises langues : « Ben tiens, et nous pondre une suite, c'est 'achement original ça ! ». Alors moi, je vous réponds directement que... heu, ouais c'est vrai mais bon, faut bien nourrir les trente programmeurs.

Plus objectivement, Dungeon Keeper, malgré une gestation assez longue (placée au top 5 de l'Arlésienne), était encore largement perfectible. De plus, à l'instar de la majorité des jeux Bullfrog, le succès n'a pas généré de clonage, les amateurs du genre sont donc restés sur leur faim. Et puis faudrait être ramolli du bulbe pour ne pas exploiter une bonne

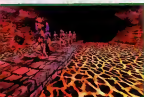


idée qui rapporte un paquet de brouzoufs. Bref, si cette suite se justifie, on pouvait émettre quelques réserves quant au résultat, surtout après l'incident Populous III. La grenouille anglaise peut-elle survivre au départ du gourou Peter Molyneux ?

### Essaie encore une fois

Commençons par un petit rappel du principe de Dungeon Keeper. Vous jouez le rôle d'un gardien de... cachot (hé non, pas donjon). En aménageant les lieux et en amassant de l'or, vous attirez des monstres qui s'installent dans vos geôles. Ils sont là pour vous défendre contre ces saletés de héros qui font rien qu'à sauver des princesses et voler vos trésors. Mais il faut aussi s'occuper des autres gardiens car la concurrence est sévère et les « O.P.A. hostiles » régulières.

Dungeon Keeper 2 se propose d'améliorer la formule, à commencer par le scénario. Le premier opus se termine mal. Malgré vos conquêtes, le roi de Sunlit (le royaume des héros) vous inflige une rousste mémorable, libérant ainsi le continent Harmonia. Conscient que cette leçon ne vous calmerait pas



En attendant un simulateur de course ou un jeu de lancer de poireaux, il faut bien admettre que l'industrie ludique ne se renouvelle pas beaucoup. Heureusement, quelques compagnies sont encore capables d'avoir des idées. Et Bullfrog en fait partie...

**Le concierge est au 666**

# Dungeon Keeper 2

Format CD-ROM PC / Editur Electronic Arts / 5 mai juillet



longtemps, il ferme le portail menant à Sunlit et confie les gemmes permettant de le réactiver à ses plus puissants chevaliers. Pour cette seconde tentative, il vous faudra donc les récupérer mais rapidement, une quête annexe, relative au ripper, apparaîtra (on vous laisse la surprise pour le test)...

### T'es pas grossi toi ?

À première vue, Dungeon Keeper 2 n'est pas très impressionnant. On retrouve vite ses marques et l'ajout d'une seconde ressource (la mana) ne bouleverse pas les habitudes. Le visuel aérien n'a pas beaucoup changé. Certes, les graphismes ont été remis au goût du jour, tirant pleinement parti des cartes 3D (le jeu peut tourner sans). On a donc droit à une multitude d'effets de lumière contribuant grandement à l'ambiance glauque de votre antre. Mais après quelques rotations de caméra, on se dit qu'il n'y a rien de bien transcendant. Sauf que...

Sauf que le jeu est désormais entièrement en 3D. Fini les objets et les monstres en bitmap, ils ont pris du volume et par conséquent occupent de l'espace. Cette simple donnée modifie déjà pas mal de choses. Vos tringons ne pouvant plus se chevaucher (ça n'est

## Dungeon Keeper

pas sale !), on y gagne beaucoup en lisibilité et en réalisme. Ainsi, un gros démon bileux peut bloquer une allée à lui seul ; enfermez trop de monde dans la prison et les barreaux céderont... Et ce n'est pas tout ! Dans Dungeon Keeper, un sort permettait de s'incarner dans une créature afin de parcourir son domaine en vue subjective et de participer activement au combat. Malheureusement, c'était assez moche et confus. Grâce aux promos pratiquées par « Ravalement de Façade 3D S.A. », les choses ont bien changé. Derrière une vue aérienne sympathique, l'incarnation permet de découvrir un monde vraiment superbe où chaque personnage bénéficie de textures magnifiques, d'animations soignées... Ça n'est pas encore Half-Life, mais il y a de l'idée. Se balader en vue subjective devient un plaisir.

Et c'est heureux car ce sort a gagné en importance. Vous aurez ainsi la possibilité de donner des ordres à vos compagnons, votre présence boostera les capa-

### Dungeon Keeper 2, c'est :

30 concepteurs affamés et 10 doubleurs géniaux.

28 créatures : ripper, voleur, ange déchu, chevalier invisible...

20 niveaux + 5 cachés + des zones spéciales accessibles à date fixe (Halloween 7).

15 salles dont le casino, l'arène ou la désormais célèbre pièce de torture.

12 sorts allant de l'éclair au contrôle de l'esprit pour retourner un ennemi contre son camp.

10 pièges pour assurer la défense de votre territoire maintenant dénué de murs indestructibles.

Et bien d'autres surprises...





► cités initiales de votre avatar et sera le seul moyen d'exploiter ses pouvoirs spéciaux propres (tel l'invisibilité). Si l'on ajoute en plus un zoom pour jouer les snipers, il devient clair que certaines parties en réseau (quatre au maximum pour l'instant) vont tourner au deathmatch.

### I.A. pas d problème

En attendant, vous pourrez faire vos armes face à l'ordinateur qu'on nous promet redoutable. Vous affronterez des héros (70 %) et d'autres gardiens (euh... 30 %) aux comportements variés. Difficile de juger du résultat sur cette pré-version, mais on pouvait déjà apprécier les progrès de l'I.A. des monstres. Il faut voir l'un de vos imps qui rencontre malencontreusement un héros : il sprinte vers le poste de garde le plus proche, avertit l'orc de faction qui rassemble quelques congénères pour aller voir ce qui se passe. Les rapports force/peur/seul/groupe seront ainsi gérés. Cependant, si vous préférez l'aspect gestion, le mode My Pet Dungeon, vous permettra de construire tranquillement votre univers, puis d'y



lâcher des héros pour tester son efficacité. Parallèlement à ces améliorations, Monsieur Plus a fait son office en ajoutant des monstres et autres créatures (cf. encadré), ainsi que de l'humour. Entre les nombreuses cinématiques, magnifiques et hilarantes, les Black Mistress toujours adeptes du sado-maso, et les poulets tête-à-claque, vous ne vous ennuierez pas ! On trouve même des surprises comme la Saturday Night Fever, qui amène vos mignons à imiter Travolta sur fond de musique disco, lorsque vous jouez le samedi soir.

Au final, pas de révolution mais de nombreux apports qu'il faudra jauger lors d'un test en profondeur. On peut cependant déjà dire sans risque que même sans son célèbre créateur, Bullfrog tient avec Dungeon Keeper 2 de quoi assurer son avenir. ■

Frédéric Dufresne



# 54000

*écrans d'astuces & de soluces*

*ne bloquez plus!*  
*trichez!*

★ ★ ★  
les plus gros  
tricheurs  
★ ★ ★  
en Europe

★ des nouveautés plusieurs  
fois par semaine

★ l'équivalent d'un magazine  
de 4000 pages

★ accès rapide et pages  
interruptibles

★ gagnez la console et  
les jeux de votre choix

magazine ASTU & SOLU est paru les 30 septembre, octobre, novembre...

quand tout est fou

3615

et quand rien ne va plus

3615

# ASTU SOLU

la revue du joueur

LES TOUS PREMIERS SUR LES TOUS DERNIERS JEUX

# BRÈVES

• L'auteur du virus **Chernobyl**, responsable d'un envoi tardif du communiqué de presse de Street Wars (Infogrames Paris ayant été gravement touché), a été retrouvé. Espérons que le FBI sera sans pitié. Non mais c'est vrai quoi et notre communiqué de presse alors !

• **Microsoft Games** adopte la politique de sa consœur décaissant tout sur son passage. Ainsi, la société de Biffou a racheté **Access Software** s'assurant ainsi l'un des plus grands noms dans le domaine du golf (links) et dans celui du jeu d'aventure (Tex Murphy).

• Mais comme ils ne sont pas pour autant radins chez Microsoft, ils proposent une opération promotionnelle jusqu'à fin juin. Pour l'achat d'une souris Microsoft (par exemple), vous bénéficierez de 300 francs de réduction à valoir sur le modem Oltec SmartMemory Pro V90.

• Les gms de **Novalogic**, qui n'avaient récemment rien à faire, ont annoncé le développement de **Delta Force 2**, utilisant une version améliorée de leur moteur Voxel Space 3D. Ils auraient même fait d'avoir quelque chose à faire !



La société **Infogrames** continue sur sa lancée dans ce qui semble désormais être un objectif clair : devenir maître du monde des jeux vidéo. Après l'O.P.A. amicale lancée sur Gremlin et la reprise des équipes de développement de Psygnosis Paris le mois dernier, la société lyonnaise a tout simplement racheté les actifs de la société australienne Beam, incluant Beam Software et Melbourne House. Résultat : un catalogue comportant tout de même des titres tels que **Deothkarz**, **KKND 2**... et surtout plusieurs développements en cours ! Parmi ceux-ci, outre **Deothkarz 2** (course de véhicules futuristes), on a aussi appris le développement de **Infiltrator** (aventure) et de **Biotech** (science-fiction). Quelques jours après, c'était au tour de Accolade de passer sur le billard de l'opposant français, ce qui permet surtout à ce dernier de s'implanter massivement aux États-Unis pour la distribution de ses produits. Bref, la France à la conquête de l'Amérique... Plutôt plaisant comme concept !

# Maître du monde !



## S.A. de tueurs à gages

Un problème familial ? Un héritage qui se fait désirer ? Des voisins trop bruyants ? Un collègue de bureau qui marche sur vos plates-bandes ? Ce n'est plus un souci. Postez-nous un montant de 200 000 \$ américains en billets de 1 dollar. Si, par contre, vous désirez vous joindre à notre confrère de pigistes tueurs professionnels, envoyez un C.V., une lettre de démotivation, un test de 2 000 signes (espaces compris) et accessoirement les 200 000 \$. Attention, nous n'opérons que sur la région parisienne, un environnement très riche, avoir un Pentium 333 minimum avec carte 3D, et être disponible le jour, la nuit, et même plus. Envoyez le tout à :

**Service des tueurs à gages**  
Génération 4  
5-7, rue Raspail  
93108 Montreuil CEDEX

## SORT DE RÉSURRECTION

La suite de **Rage of Mages**, éditée par Ubi Soft, sortira au mois de juin sous le nom de **Sortilèges**. On nous promet 43 missions non-linéaires, un environnement très riche, des ennemis nombreux et variés, un système d'alliances, et plus de 200 artefacts. Seulement, la version à laquelle nous avons joué présente des graphismes et des lieux (telle que la ville) identiques au premier. Attendons donc de savoir si **Sortilèges** est plus une suite qu'une extension (ou l'inverse).

## Suite ou pas suite ?



Qu'est-ce que des gangsters des années trente et des monstres répulsifs peuvent bien avoir en commun ? La réponse est simple : une petite compagnie anglaise appelée **Hothouse Creations**. Basés à Bristol, ces petits développeurs sont donc les créateurs du fameux **Gangsters** et du tout nouveau **Abomination**. Aussi édité par Eidos Interactive, ce jeu de stratégie est une simulation de combat où le joueur contrôle une équipe de huit agents spéciaux composée



de volontaires. Ces derniers sont génériquement modifiés pour venir à bout des **Brood**, une horde de vilains pas beaux qui sont sur le point de détruire les États-Unis d'Amérique. Bref, encore une histoire à dormir debout qui sera peut-être oubliée si le jeu est bon.







## Anakin fait de la luge

Nous vous en parlions le mois dernier dans le reportage LucasArts, **Star Wars Episode 1 Racer** (l'attendu avec impatience **Star Wars Episode 1** la tasse à café et **Star Wars Episode 1** le pyjama !) est une course de Podraces, des vaisseaux dont le cockpit est tracté par deux énormes turbines et qui restent en contact avec le sol grâce à un champ anti-gravité (si vous ne comprenez pas le concept, adressez-vous à Didier, moi je n'y suis pour rien !). Si je vous en reparle, c'est simplement parce qu'ils nous a été donné de jouer à une version preview qui a confirmé les premières impressions : une

sensation de vitesse grisante et des graphismes superbes et variés (25 circuits sur huit planètes différentes). Une chose est sûre, on ne s'ennuiera pas ! ■

## HALF-LIFE ENCORE ET TOUJOURS

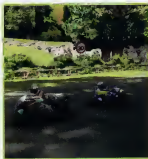
Un pack collector comprenant **Half-Life**, **Team Fortress Classic**, les derniers patches, les dernières cartes Multijoueur et enfin le guide stratégique en français sortira ce mois-ci pour un prix approximatif de 350 francs. Sierra a également annoncé le développement de **Half-Life Opposing Force**, dans lequel le joueur retournera au Centre de recherche de Black Mesa mais, cette fois, dans la peau d'un soldat. Attendez-vous à quelques armes délirantes et encore plus d'interaction avec les personnages rencontrés. S'il fallait des preuves pour démontrer que **Half-Life** n'était pas près de mourir, on les a ! ■

## Passer à la Castrol

### Castrol Honda

**2000** est le second opus de la série des Castrol Honda Superbike. Vous aurez donc l'opportunité, une nouvelle fois, de piloter la Honda RVF-RC45. Et vous vous en rendrez compte puisque son comportement sera issu des données réelles fournies par les constructeurs ! Autre point fort du jeu, chaque pilote sera doté d'une

intelligence artificielle propre qui le fera s'adapter au comportement des autres. La gestion des dommages des motos sera également gérée. Pour finir ce tour de chauffe, parlons des vingt circuits, des trois modes de jeu, des animations des pilotes «motion-capturées» et espérons que le jeu ne sacrifiera pas le fun sur l'artefact de la simulation. ■



## La guerre de mille ans



Comme son prédécesseur, **Seven Kingdoms II** plonge le joueur dans un univers médiéval-fantastique où des Mongols, Perses, Carthaginois, Celtes ou une autre des douze civilisations essayent d'anéantir les Frythans, des monstres terribles. Si le jeu a bien évidemment évolué dans tous les

domaines (graphismes et stratégie), c'est surtout la nouvelle composante jeu de rôle qui s'annonce prometteuse. Le concept de héros est d'ailleurs développé dans ce nouvel opus et il ne tient qu'à vous de

faire évoluer vos personnages dans une bonne direction. Une autre des facettes intéressantes de **Seven Kingdoms II** réside dans la structure des chaînes de commandes. Chacune des douze races possède une organisation différente, d'où une grande variété. Sachez pour finir qu'il sera aussi possible d'incarner un des quinze monstres disponibles chez les Frythans. ■



# Le titre suprême est en jeu...



## Caractéristiques

À partir des données officielles du championnat de 1996, le F1, les noms officiels des écuries, les moteurs, etc., il faut mieu aussi le tracé exact, 107 virages de la saison. Une vitesse de jeu incroyable ainsi que les sensations d'un réalisme inédit.

Plusieurs modes de jeu (sim, la course, course rapide, temporal avec ou sans qualifications).

Plus de 20 angles de caméra incluant un cockpit (tu es à l'intérieur du volant) ou créer tes propres positions de caméra.

Les ateliers des écuries afin d'améliorer les réglages (suspension, usure des pneus, consommation), durant, placement de la boîte de vitesse, réglages hydrauliques, etc. (réalisme...).

Plus techniques permettant l'utilisation sur des PC basse moyenne ou grande puissance.

Le discipline commentée pour chaque circuit.

Un jeu jusqu'à 12 joueurs.

Un jeu à la fois réaliste et violent à la fois de force.

OFFICIAL  
**FORMULA 1**  
RACING

Actuellement Disponible



pc team

92%

joystick

90%



GEN4

★★★★★



VIDEO SYSTEM

EIDOS

Logitech

Formula 1, le F1, les noms officiels des écuries, les moteurs, etc., il faut mieu aussi le tracé exact, 107 virages de la saison. Une vitesse de jeu incroyable ainsi que les sensations d'un réalisme inédit.

www.eidos.com





## BREVES

• Aux États-Unis, les médias ont mis en cause les jeux vidéo dans la fusillade du 20 avril dernier dans un lycée du Colorado, les criminels étant de grands fans de **Doom**. Et la guerre au Kosovo, y a pas un lien avec les jeux vidéo ?

• Au mois d'août sortira la version DVD-ROM de **Baldur's Gate**. Les fans vont donc pouvoir jouer sans jongler avec la poignée de CD qui constituait l'original. Si avec ça, ils ne sont pas contents ?

• La reprise du procès de **Microsoft** s'annonce d'ores et déjà explosive. Ainsi, il serait question d'un télex de poids pour démentir le chantage de Microsoft sur IBM : Dallas, ton univers imprévisible.

• Amateurs de musique et d'heroic-fantasy, ouvrez bien vos oreilles et vos oreilles. Gaz et Mickey, leaders du groupe anglais **Supergrass**, ont prêté leurs voix et leurs frimousses à Ben et John, les frangins batailleurs de **Silver**, leur prochain clip (visible mi-juin) devait également s'inspirer du jeu. Qui a dit que le rock était une musique moyenâgeuse ? ●



## Wally ? Wally, c'est toi ?

Quelle déception ! Pendant un moment j'ai cru que **Ka-52 Team Alligator** était le nouveau surnom de mon copain de toujours : Wally l'alligator. En fait, c'est juste le titre d'une nouvelle simulation d'hélicoptères éditée par **GT**.

**Interactive.** Si celle-ci vous donnera l'occasion de piloter le plus perfectionné des véhicules à pales russes, elle vous permettra également de commander 10 avions et 60 types d'unités au sol pour stopper des conflits en Europe de l'Est. Contrairement aux hélicoptères américains qui effectuent de nombreuses missions en solo, les **Ka-52 Team Alligator** valent le plus souvent en groupe. Du coup, il ne sera pas rare pour vous de contrôler 16 hélicoptères en temps réel ! Sinon, Wally, si tu m'écoutes, reprends contact, tu me manques ! ■



## Le meilleur ami du ninja



Fort de son succès avec **Tomb Raider**, **Eidos** a annoncé le développement d'un jeu du même acabit, à savoir un produit mélangeant combats, énigmes et explorations. Ce jeu, nommé **Saboteur**, utilisera bien évidemment une vue de derrière, avec la caméra placée légèrement en hauteur... Enfin, vous voyez ce que je veux dire... Oui, une vue à la **Tomb Raider** ! Pour changer un peu, vous contrôlerez un **ninja** des temps nouveaux (du nom de **Shin**) au cours d'une vingtaine de missions (pouvant se dérouler dans des **buildings** comme dans une base lunaire). Les combats se dérouleront à mains nues ou grâce aux armes traditionnelles du **ninja** (**shankens**, **nun-chaku**, etc.). Les mouvements des personnages ont été « motion-capturés » et vous pourrez piloter divers véhicules (dont une moto). Pour que **Shin** ne se sente pas trop seul



lors de ses aventures, les développeurs ont eu l'idée de le faire accompagner d'un chien qui l'aidra à éliminer ses ennemis. Après avoir longuement hésité entre un caniche et un chiot-koï, ils semblent avoir opté pour ce dernier... Pas bête ! ■



## PRIX PULITZER POUR LARA ?

Souvenez-vous... Des jeux à succès tels que **Doom** ou **Myst** avaient déjà fait l'objet de « **novellisations** », dont le moins qu'on puisse dire est qu'ils n'avaient pas marqué l'histoire de la littérature ! **Eidos** semble vouloir tourner le dos au bête et au ringard, puisque les autorités tutélaires de **Lara Croft** ont confié l'adaptation littéraire des aventures de la bella à **Douglas Coupland**, auteur des passionnants **Génération X** ou **Microserfs**. Le livre vivant de sortir en Angleterre et aux États-Unis et plusieurs éditeurs français sont sur le coup, rendez-vous dans un prochain Hors Sujet. ■

## Dommages enNatéraux

NOTRE  
NUL VS L  
ADMINISTRATEUR  
RESEAU



C'est bien connu, protéger un réseau d'entreprise est un véritable casse-tête. D'une part, car qui dit sécurité dit

perte de flexibilité

du réseau et donc

mécontentement

des utilisateurs.

D'autre part, car il

est impossible

d'obtenir une

sécurité absolue

(900 réseaux

français ont été

piratés en 1997

selon les sources

du ministère

de l'Intérieur -

sûrement

beaucoup plus en

réalité). Quant aux

serveurs Web, ils

représentent carrément

la cible privilégiée des pirates ! Le site **Diamond**

en a d'ailleurs récemment fait les frais puisqu'il

a vu sa page d'accueil remplacée par une autre

qui, dans son contenu, reprochait à l'**OTAN**

d'essayer d'obtenir la paix en Serbie en faisant

la guerre. Ça aurait pu tomber sur n'importe

qui mais c'est tombé sur eux ! ■



## Breakneck Rampage

Prévu pour fin août, **Breakneck** est un jeu de voiture. Eh oui, un énorme ! Apparemment très orienté arcade, il a l'avantage de proposer de nombreux boîtes (40 types - voitures de course, 4x4, etc.) et des circuits à ne plus savoir qu'en faire (plus d'une vingtaine). Avouez que ses mensurations sont beaucoup plus impressionnantes que celles de *Dethkarz* ! Néanmoins, la comparaison est peut-être hâtive puisque la panoplie d'armes défensives et offensives rapprochera plus *Breakneck* de *Scars*. Parmi les détails notables, la gestion des conditions météorologiques et sept types de scénarios... Comment ? Non, moi non plus je ne vois pas à quoi peuvent servir des scénarios dans un jeu de course. **Ubi Soft** a l'air de savoir en tout cas ! ■

## Le sourire du dragon



L'engouement des développeurs pour l'heroic fantasy et plus spécialement pour les dragons n'est pas une légende et quelques titres en développement le prouvent bien : *Dragonian* (Pygnosis), *Dragonbreath* (Crotier) et *Dragon Hoard* ! En développement chez *Blue Fang* (membres issus de chez Papyrus), **Dragon Hoard** sera à la fois un jeu de stratégie et le premier jeu de rôle où vous incarnerez la curieuse écailleuse d'un lézard volant. Utilisant une vue à la troisième personne, le jeu fera évoluer votre dragon à travers les 10 étapes de la vie habituelle de cette race légendaire. Vous devrez donc mener à bien diverses missions pour amasser un trésor, combattre vos rivaux ou d'autres créatures, améliorer votre réputation et contrôler les peuplades du pays. À vous de choisir la manière forte ou la subtilité ! Au fur et à mesure de votre croissance, vous gagnerez de nouvelles habiletés, mais surtout, vous pourrez étudier la magie et utiliser de nouveaux sortilèges. Un énorme travail semble passionner le développeur pour donner une âme et une richesse enrichissante au produit... prévu pour le milieu de l'an prochain. ■



## GENESIS EN LIBERTÉ



Le projet *Genesis* Apertan 7, du développeur suédois Massive Entertainment, fini à 80 % selon l'équipe et jusqu'ici annoncé chez Electronic Arts vient subitement

de se retrouver libre de droit, le géant américain préférant se retirer. Et pourtant, les écrans de ce jeu de stratégie en temps réel sont plutôt jolis et le projet semble tenir la route. Alors, qualité insuffisante ou au contraire, menace pour des titres plus commerciaux de la gamme Electronic Arts ? ■

Carla  
Lui, c'est l'homme de mains.  
Si tu vois ce que je veux dire...

STREET WARS

L'AMÉRIQUE DES ANNÉES 30

PC  
CD

13  
ANS

13  
ANS

13  
ANS

CAPITAL - MARS 99

## Genèse commerciale

Le magazine *Capital* se focalise sur l'aspect marketing du jeu vidéo en décrivant les neuf grandes étapes de son élaboration. Du « focus group », permettant de recueillir les réactions des joueurs avant le développement, à la campagne de publicité en passant par le packaging, tous les sujets sont traités. On y apprend également que les éditeurs dégagent 20 % de bénéfices nets en moyenne sur chaque jeu vendu. Intéressant.



Après les problèmes de commercialisation de *Resident Evil 2*, Virgin a lancé une campagne de publicité originale. Aucune image du jeu, juste une phrase : « Remember it's only a game ». Certains feraient bien de se rappeler que ce n'est qu'un jeu !

**LA PUB DU MOIS**

Resident Evil 2 (PC) - Virgin  
 Resident Evil 2 (PS) - Virgin  
 Resident Evil 2 (Saturn) - Virgin  
 Resident Evil 2 (32X) - Virgin  
 Resident Evil 2 (Dreamcast) - Virgin  
 Resident Evil 2 (N64) - Virgin  
 Resident Evil 2 (GBC) - Virgin  
 Resident Evil 2 (GB) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SMS) - Virgin  
 Resident Evil 2 (GG) - Virgin  
 Resident Evil 2 (MD) - Virgin  
 Resident Evil 2 (JP) - Virgin  
 Resident Evil 2 (EU) - Virgin  
 Resident Evil 2 (US) - Virgin  
 Resident Evil 2 (AU) - Virgin  
 Resident Evil 2 (NZ) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SA) - Virgin  
 Resident Evil 2 (BR) - Virgin  
 Resident Evil 2 (AR) - Virgin  
 Resident Evil 2 (CL) - Virgin  
 Resident Evil 2 (CO) - Virgin  
 Resident Evil 2 (CZ) - Virgin  
 Resident Evil 2 (DK) - Virgin  
 Resident Evil 2 (FI) - Virgin  
 Resident Evil 2 (FR) - Virgin  
 Resident Evil 2 (DE) - Virgin  
 Resident Evil 2 (GR) - Virgin  
 Resident Evil 2 (HU) - Virgin  
 Resident Evil 2 (IE) - Virgin  
 Resident Evil 2 (IS) - Virgin  
 Resident Evil 2 (IT) - Virgin  
 Resident Evil 2 (JP) - Virgin  
 Resident Evil 2 (KR) - Virgin  
 Resident Evil 2 (NL) - Virgin  
 Resident Evil 2 (NO) - Virgin  
 Resident Evil 2 (NZ) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SE) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SG) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SI) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SK) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TH) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TR) - Virgin  
 Resident Evil 2 (UK) - Virgin  
 Resident Evil 2 (US) - Virgin  
 Resident Evil 2 (VE) - Virgin  
 Resident Evil 2 (ZA) - Virgin  
 Resident Evil 2 (ZW) - Virgin  
 Resident Evil 2 (AF) - Virgin  
 Resident Evil 2 (AS) - Virgin  
 Resident Evil 2 (EU) - Virgin  
 Resident Evil 2 (ME) - Virgin  
 Resident Evil 2 (NA) - Virgin  
 Resident Evil 2 (OC) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SA) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SC) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SD) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SN) - Virgin  
 Resident Evil 2 (SS) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TD) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TG) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TH) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TL) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TM) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TN) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TR) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TT) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TV) - Virgin  
 Resident Evil 2 (TZ) - Virgin  
 Resident Evil 2 (UG) - Virgin  
 Resident Evil 2 (US) - Virgin  
 Resident Evil 2 (UY) - Virgin  
 Resident Evil 2 (UZ) - Virgin  
 Resident Evil 2 (VE) - Virgin  
 Resident Evil 2 (VN) - Virgin  
 Resident Evil 2 (VU) - Virgin  
 Resident Evil 2 (WF) - Virgin  
 Resident Evil 2 (WS) - Virgin  
 Resident Evil 2 (YE) - Virgin  
 Resident Evil 2 (ZA) - Virgin  
 Resident Evil 2 (ZM) - Virgin  
 Resident Evil 2 (ZW) - Virgin

FEMME ACTUELLE - SEMAINE DU 22 MAI

## À contre-courant

Alors que les jeux vidéo font l'objet d'une véritable cabale ces derniers temps, un article de *Femme Actuelle* va complètement à l'opposé et détruit toutes les idées reçues grâce aux dires d'un psychanalyste. Non, les enfants ne confondent pas le réel et le virtuel. Non, ils ne risquent pas de s'identifier aux héros de jeux vidéo. L'article insiste aussi sur la différence de perception des choses entre un enfant et un adulte. Les parents seraient-ils plus impressionnables que leur progéniture ?

LIBÉRATION - 16 AVRIL 1999

## L'ordinateur a-t-il un sexe ?



Le quotidien *Libération*, en s'appuyant sur une enquête européenne (« Les jeunes et l'écran ») ainsi que sur les témoignages d'une sociologue française et d'une chercheuse américaine, s'intéresse aux disparités existant entre les hommes et les femmes au niveau de l'utilisation des ordinateurs. Le dossier, globalement intéressant, n'échappe pas aux éternels clichés : l'homme qui s'investit dans le dialogue avec la machine par ego et la femme qui privilégie les relations humaines, la lecture et la musique.

TÉLÉRAMA - 27/02 AU 05/03

## Approche agressive

Hormis une analyse plus télévisuelle qu'informatique de l'enquête européenne sur les jeunes et l'écran (la même que celle traitée par *Libération*), *Télérama* arrive à une conclusion identique : un clivage entre les hommes et les femmes dans le domaine du multimédia. Cependant, l'auteur de l'article n'a pu s'empêcher de glisser un encadré dans lequel un enfant de neuf ans déclare : « En fait, ce qui me plaît, c'est de tuer. ». Édifiant.

LE POINT



## Les esclaves du jeu vidéo ?

Partant de la création, par des employés anonymes de Ubi Soft et de Cryo, de deux syndicats virtuels sur Internet, *Le Point* dresse un tableau des conditions de travail des développeurs de jeux vidéo. Personnel mésestimé, travail désorganisé, horaires farfelus, voilà ce qui ressort de l'article. Selon certains P.-D.G., les développeurs seraient victimes de leur passion. Un peu facile tout ça.

"Le pouvoir se construit rue après rue"

Don Giovane

PAR LES DÉVELOPPEURS DE CONSTRUCTION

# STREET WARS

L'AMÉRIQUE DES ANNÉES 30



PC  
CD



[www.streetwars.com](http://www.streetwars.com)

13<sup>ème</sup> RUE  
JEU DE STRATÉGIE

INF. GAMES

© 2003, 2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. "Electronic Arts", "King of the Hill", "Street Wars" is a trademark of Electronic Arts Inc. Electronic Arts Inc. is not responsible for the content of this website. All other trademarks are the property of their respective owners.







l'esprit de Civilization II, et d'autre part, des batailles sanglantes en 3D façon Myth. J'en imagine déjà qui haussent les épaules et font la moue quand on leur parle de mélange des genres, mais voyez plutôt.

## Conquête en kilt

Dans la phase de gestion, une carte permettra d'avoir un aperçu de la situation géopolitique de l'Écosse. On y voit, entre autres, les routes des caravanes, les armées, et plus généralement tout ce qui est à l'extérieur des villages, villes et autres châteaux. Et pour contrôler tout cela, onze écrans seront nécessaires ! Chaque aspect a été peaufiné. Le commerce sera assuré par des caravanes dont on paramètrera à peu près tout. Plus de 24 ressources et marchandises indispensables à l'équilibre de vos ovaies et de vos armées pourront être produites dans les villes et échangées. Espions et émissaires assureront la partie diplomatique du travail (demandes de ransons, offre de pots-de-vin, recrutement, etc.). Tout cela s'avère déjà assez complexe. Mais lorsque l'on sait que la gestion des armées est du même acabit, on comprend pourquoi le manuel du jeu fait actuellement près de 80 pages. Voilà pour le plat de résistance.

La surprise du chef est servie lorsque l'on engage une bataille contre un clan ennemi ou contre les félons anglais. De superbes paysages entièrement en 3D apparaissent alors : campagne verdoyante ou

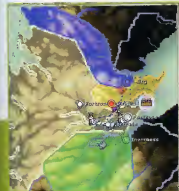


blanche de neige, châteaux forts, villages, etc. C'est à ce moment que l'on comprend pourquoi certains voyaient (à tort) en Braveheart un Myth en kilt !

## Whisky pur Mel

La vision que l'on a du champ de bataille est rotative sur 360° et entièrement paramétrable. Il sera, de plus, possible de choisir entre deux vues subjectives, rivées aux déplacements d'un soldat, et une objective, que l'on déplace librement. Les différentes unités, entièrement en polygones, sont très soignées et le restent quel que soit l'agrandissement du zoom choisi. Là aussi, chez Eidos, on a eu le souci du détail. Impossible de déplacer une catapulte, par exemple, sans l'aide de plusieurs soldats. Une fois assignés à leur tâche, ceux-ci poussent alors avec lenteur et difficulté le gros machin à démanteler les fortifications. Un vrai régal. Lors des batailles, les soldats sont tout mouchetés de sang et s'effondrent après moult « aie ! », « humf ! » et autres « argh ! ». Reste que le maniement des troupes est pour l'instant un brin difficile. De toute façon, si les mêlées... je veux dire les batailles, sont très attrayantes, rappelons qu'elles ne seront qu'une partie du jeu. Sans une gestion fine des villes et de la politique, les combats ne mèneront qu'à l'échec. Seulement, les concepteurs parviendront-ils à doser la complexité des différentes phases de jeu, afin de ne pas trop rebuter les mous du bulbe que nous sommes ? L'impatience me taraude. ■

Stéphane Prince





Le plus VERT OMBREUX EN JARDIN



de la personnalité est simplifié par rapport à ce que l'on peut trouver dans un Baldur's Gate, par exemple. Pas d'alignement, pas de points de charisme. Juste six personnages possibles, correspondant chacun à une classe (guerrière, sorcière, amazone, etc.), des capacités bien délimitées dès le départ et un petit côté gore plus que charmant (on marche dans les flaques de sang, comme dans Duke...). L'interface est toujours la même. La souris gère tout : les déplacements, le choix des sorts et des armes, l'inventaire...

À vrai dire, bien qu'impressionnés par la beauté de la première version de Darkstone, nous étions quand même un peu inquiets. Ce soft prometteur allait-il arriver à devenir autre chose qu'un chouette clone de Diablo ? Autant vous le dire tout de suite, on est maintenant plutôt rassurés. Certes, comme son illustre grand frère, Darkstone nous promène toujours dans un environnement JDR simplifié. Si les personnages évoluent et gagnent de l'expérience, le côté « feuille d'aventure » et création



### Vaincre la Drak...

Toujours comme dans Diablo, vous aurez une ville comme point d'attache et devrez visiter les catacombes environnantes. Heureusement, les ressemblances s'arrêtent là ! Première différence de taille, ce n'est pas un seul personnage mais deux (complémentaires de préférence) que vous promènerez dans ce petit monde d'herok-fantasy. Si donjons et catacombes jouent un rôle important, une large partie



Si vous êtes gros, vert, méchant et que votre hache tue les passants, pas d'erreur, vous allez avoir un succès fou et être ! Le dragon va se porter très ample sur nos écrans et ce ne sont pas les aliens qui s'en plaindront. À voir Darkstone, nous non plus !

**Dans de beaux Draks !**

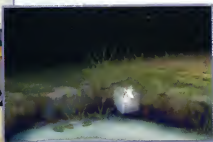
# Darkstone



du jeu se déroule à l'extérieur. La ville, tout d'abord. Après une cinématique qui nous montre une bande d'affreux en robe invoquant un gros méchant dragon qui s'empresse de les réduire en cendres, vous retrouvez vos deux héros. De retour dans leur ville natale après la mort de leurs parents, ils reçoivent de bien mauvaises nouvelles. Le dragon du début est en fait un Drak, humain ayant la capacité de se changer en grand reptile écailleux. Livré corps et âme à la vendetta sans merci qui l'oppose à une déesse, il terrorise la région. Devinez quel couple d'aventuriers va, après moult hésitations, se charger de mettre fin à son règne de terreur ? Je ne vous ferai pas l'insulte de vous donner la réponse !

#### Quand on arrive en ville...

Tres vaste, la ville comporte de nombreux commerces. L'indispensable armurier, bien sûr, mais aussi un aubergiste chez qui vous pourrez dormir et manger (comme dans un vrai JDR), une voyante, un magicien, des ménestrels, une banque et même un camp d'entraînement. Là, vous pourrez vous familiariser avec le maniement des différentes armes (dont certaines, comme le couteau de lancer, ne se rencontrent pas tous les jours). Je tiens à préciser que l'entraînement se fait sur cibles vivantes (trolls



et gobelins prisonniers), ce qui ne manquera pas de plaire à nos amis les bien-pensants. Notre riante ville natale est en outre peuplée d'un bon nombre d'habitants, dont presque tous auront des histoires à vous raconter où des quêtes à vous confier. Quêtes dont la réalisation sera indispensable si vous voulez accumuler argent et objets et avancer dans le jeu. L'extérieur de la ville est, lui beaucoup moins accueillant. La forêt, tout d'abord, est peuplée de gobelins, de squelettes et de guêpes géantes, bref de quoi faire un pique-nique agréable ! Heureusement, il y a aussi quelques humains, qui vous proposeront des quêtes originales, comme de confondre un empoisonneur velléitaire ! Les donjons, quant à eux, sont peut-être la partie pour l'instant la moins originale du jeu. Il faut espérer que les niveaux inférieurs sortiront du trio gobelins/guêpes/squelettes qui sera vite lassant. En revanche, et c'est une bonne nouvelle pour le Multijoueur, les compétences des différents personnages sont bien équilibrées. Surtout, Darkstone est toujours aussi beau, avec des petits plus qui font toutes la différence. Ainsi, un casque, enfilé par une sorcière, deviendra un zoulou chapeau pointu ! Un bon conseil : laissez tomber les examens et allez astiquer épées et baguettes magiques ! ■

Rémy Goavec







Guillemot

# MAXI GAMER XENTOR 32 A TOI DE VOIR SI TU VEUX VRAIMENT GAGNER!

Tu cherches toujours plus de sensations dans les jeux ? Avec le processeur graphique Riva TNT2 ULTRA™, le plus musclé et le plus innovant du marché, Maxi Gamer Xentor 32 t'offre des performances à couper le souffle :



- Qualité visuelle encore jamais égalée : rendu 3D photoréaliste quelle que soit la résolution, y compris dans les tous derniers jeux 3D.
- 32 Mo de RAM ultra-rapide, cadencée à 183 MHz, pour répondre aux exigences des jeux extrêmement riches en textures tels que Quake III™ 32 bits.
- Sortie TV pour jouer sur grand écran dans une qualité époustouflante.
- Et pour te remettre de tes émotions, tu peux même visionner des DVD-Vidéos !

Alors accroche-toi bien car la vitesse de Maxi Gamer Xentor 32 procure d'intenses émotions qui vont également foudroyer tes adversaires !

  
NVIDIA™



Egalement disponible :  
Maxi Gamer Xentor,  
processeur graphique Riva TNT2™  
version 16 Mo, 166 MHz.

[www.guillemot.com](http://www.guillemot.com)

GUILLOT FRANCES S.A. - 895 - 94014 LA GACILLY Cedex Tél: 01 32 99 06 01 71 - Fax 01 32 99 06 91 17

Maxi Gamer™ et Guillemot™ sont des marques déposées de Guillemot Corporation. Tous droits réservés NVIDIA, la logo NVIDIA, RIVA TNT2 et RIVA TNT2 ULTRA sont des marques déposées de NVIDIA Corporation. RIVA est une marque déposée de NVIDIA Corporation et d'Intel Corporation. Microsoft, Windows 95™, Windows NT™ et Internet Explorer™ sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques sont des marques déposées de leur propriétaire respectif. Please read carefully the contract. It contains important information concerning the warranty and the terms of sale.

## Rientôt sur vos écrans

### juin/juillet

Duella 2	(Sierra)
Duolite	(Electronic Arts)
Dungeons & Dragons 2	(Electronic Arts)
Homeworld	(Sierra)
Quake III	(Activision)
Warcraft Tournament	(3D Interactive)

### Septembre

Driver	(3D Interactive)
Earthworm Jim 3D	(Entertainment)
FlashPoint	(Electronic Arts)
Indiana Jones et le Alchimie Infernale	(Viva Gold)
Intercept 192	(Activision)
Prince of Persia 3D	(Sierra)
Seven Kingdoms 2	(Loki)
Soul Reaver	(Eidos)
Street Wars	(Entertainment)
Thorton Sun	(Electronic Arts)
Ultima Ascension	(Electronic Arts)

### Octobre

Academy 5	(Sierra)
Dark Reign 2	(Activision)
Fallen Command	(Loki)
General Knight 3	(Sierra)
Mass Payne	(Eidos)
Mystic	(Electronic Arts)
Orbit	(Eidos)

### Novembre

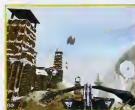
Age of Empires II	(Microsoft)
James the Amazing	(3D Interactive)
Justice League	(Activision)
Star Trek: Voyager	(Eidos)
Clash of Titans	(Activision)
MDK 2	(Activision)
Team Fortress 2	(Sierra)
Vampire: The Masquerade	(Activision)
Wings of Time	(3D Interactive)

### Décembre

Indiana Jones et le Temple du Mal	(Activision)
Shrek 2	(Electronic Arts)
Star Wars: The Force Unleashed	(Electronic Arts)
Suicide	(Activision)



## Des héros en l'air !



On a déjà piloté pas mal de trucs sur nos PC, mais des lézards volants et des griffons, personne n'avait encore osé ! Ce sera bientôt chose faite grâce à Flying Heroes, en cours de développement par Illusion

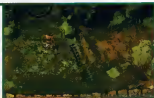
Software sur PC et Dreamcast. Ces joyeux fous volants nous proposent en fait de participer à la compétition aéroenne annuelle de la planète Hesperie, qui oppose les meilleurs pilotes de bestioles ailées. Compétition pas très pacifiste, nos monstres étant équipés de lance-flammes, arbalètes et autres canons magiques. Loin d'être un simple shoot, ce jeu inclura toute une phase de gestion, l'accumulation de pépètes étant indispensable à l'acquisition des montures et de leur équipement. Allergiques aux plumes ou aux écailles s'abstenir ! ■

## Orcs à la Tolkien

**Orcs : Revenge of the Ancient** est un jeu de stratégie sur l'univers des Terres du milieu de J.R.R. Tolkien, édité par Sierra et annoncé pour cet automne. Se déroulant en pleine attaque des forces de Sauron, le jeu vous placera à la tête d'un capitaine orc et de ses trois subalternes, devant assurer la discipline au sein des forces du Seigneur des Ténébreux. Vous devrez faire évoluer les caractéristiques de vos orcs, en les entraînant intensément et en leur affectant armes et armures. Chaque soldat aura sa propre personnalité. Par exemple, un orc particulièrement violent sera difficile à entraîner mais féroce sur le champ de bataille. Car bien évidemment, tout se terminera en boucherie dans des combats en 3D temps réel. Et apparemment, le jeu a été pensé pour des affrontements magistraux sur le Net. Alors... ■

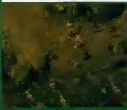


Bon c'est vrai, **Death Dealer** n'est prévu que pour 2001, mais à en juger par les screenshots et le dossier de presse, il nous semble



déjàment prometteur, donc autant en parler tout de suite ! Il s'agit d'un jeu de rôle à la Diablo ayant pour contexte un monde heroïc-fantasy plus proche de Conan que de Warcraft. Certains des développeurs sont des anciens du jeu de rôle sur table, ce qui laisse augurer un *background* travaillé. Les promesses sont plutôt alléchantes : 3 000 écrans et une résolution grimpant jusqu'à 1 600 x 1 280, des combats au tour par tour, un scénario non linéaire, 4 classes de personnages, la gestion du jour et de la nuit, un groupe de cinq aventuriers, un éditeur de scénarios... Je m'arrête là sinon je vais continuer à vous faire du mal. Tout cela nous rappelle violemment Baldur's Gate bien sûr... Et ce n'est pas pour nous déplaire ! Alors

messieurs de GSI pour ceil du nord de Paris, vous êtes sommés de terminer votre jeu rapidement ! ■



## Oulahup Barbare truc

## ET ÇA LYRA QUOI ?

Thomson a bien l'intention de s'engouffrer dans la brèche ouverte par Diamond et son baladeur numérique, le Rio. Ainsi, au courant du troisième trimestre 99, devrait débarquer sur le marché le Lyra (on ne connaît pas encore son prix de commercialisation). Ce joujou pourra décoder les MP3 mais sera également compatible avec d'autres formats de compression tel que le G2 développé par Real Networks. Eh bien, Jean-Michel Jarre n'a pas fini de faire des pétitions ! ■

**Faites des AFFAIRES  
sur INTERNET!**

**www.onatoo.com**

**Un service  
GRATUIT!**



**ACHETER  
VENDRE**

**aux ENCHÈRES**

Trouver un objet rare,  
céder celui qui encombre,

***c'est facile!***

**www.onatoo.com**



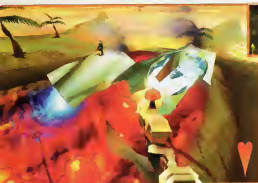
**A**près avoir travaillé de longues années à Shiny Entertainment sur des titres comme Earthworm Jim et MDK, Nick Bruty a décidé de prendre ses cliques et ses claques pour voler de ses propres ailes. En d'autres termes, il a mis dans sa valise cinq de ses petits camarades (quatre artistes et un programmeur) pour s'installer à Sausalito, à quelques kilomètres au nord de San Francisco. C'est au deuxième étage d'une maison aménagée en bureaux que Nick a développé le concept du premier jeu estampillé du logo Planet Moon Studios: *Giants*. Si on en juge par l'esthétique exceptionnelle de la version que nous avons eu l'occasion d'essayer, les tribulations indépendantes de la nouvelle compagnie s'avèrent plus qu'encourageantes à l'heure qu'il est. En effet, *Giants* a vraiment un style unique. Les graphismes sont si peaufinés qu'on se surprend parfois à admirer une fresque interactive d'un grand maître. Dans MDK, Nick et ses fins limiers ont utilisé du noir et d'autres coloris sombres, pour cacher les polygones que le moteur 3D ne pouvait pas afficher. Grâce à l'évolu-



tion de la technologie sur micro, *Giants* a pris un tournant bien plus pastel et lumineux. Ainsi, le ciel est une des premières grosses surprises du jeu. Il ne s'agit plus d'un simple fond en 2D. Ce dernier est affiché sur une grille tridimensionnelle qui donne une sensation de profondeur, accrue par des textures animées.

### Smarties contre MGM's

Le reste du jeu s'inscrit dans la même veine, avec des aires de jeu très rafraîchissantes. Dans un des niveaux, vous évoluez ainsi sur une île en forme de langue, entourée d'un récif de coraux disposés en dentelle. Ce genre de petite touche originale est récurrent au fil de votre progression et fait de *Giants* une expérience vraiment extravagante. Toujours



Déjà, c'est la saison de Noël s'annoncer. Dès premières. Avec des jeux comme Max Payne, Black & White, Diablo II. Sacrifier, il faudra compter ses sous. En tout cas, il ne faudra pas oublier *Giants*, de cet aspect nous sommes restés bouche bée.

**Le paradis retrouvé**

# Giants

dans la même lignée, les personnages du jeu sont excentriques. Vous aurez l'occasion de rencontrer trois races différentes : les Meccaryns, les Sea Reapers et Kabuto. L'histoire débute sur un petit lopin de terre qui flotte au centre d'une nébuleuse, une sorte de paradis perdu dans la voie lactée. Les trois camps se disputent ce jardin des dieux. Contrairement aux premières versions de Giants, qui proposaient trois scénarios originaux, la dernière a transformé le mode Solo en une histoire qui mêle la destinée des trois races et aboutit à un énorme conflit. Trahisons, mensonges et alliances seront donc au programme. Les Meccaryns sont des spationautes qui maîtrisent les airs et se déplacent en groupes. Ils sont particulièrement rusés, furtifs et disposent d'une technologie très avancée. Kabuto est un géant qui contrôle l'île principale de l'archipel, autant dire qu'une attaque frontale ne suffirait pas à l'éliminer. Il faut subtiliser sa nourriture pour l'affaiblir. Lorsque vous êtes Kabuto, vous pouvez aussi friser les Meccaryns comme des cerises sur un arbre. Quant aux Sea Reapers, ce sont des déesses versées dans la magie. Elles vivent dans de grands voiliers qui parcourent les océans. Pour ajouter une dimension



de ressources au jeu, Planet Moon Studios a créé une quatrième race, les Smarties. Plus ils sont nombreux à peupler votre base, plus ils sont stimulés pour vous inventer des machines de guerre ou d'autres bonus... Édité par Interplay, le patte artistique de Giants semble en faire un concurrent direct de Sacrifice. Le hasard nous réserve une petite surprise car Sacrifice est développé par Shiny Entertainment. Martin Brownlow, le chef d'équipe de Sacrifice, est mystérieusement le seul membre de l'équipe originelle de MDK qui n'a pas participé à la création de Planet Moon Studios, en restant à Shiny. Étant donné que Sacrifice est aussi un produit Interplay, on peut déjà parler d'un conflit d'intérêt. Affaire à suivre... ■

Tommy François





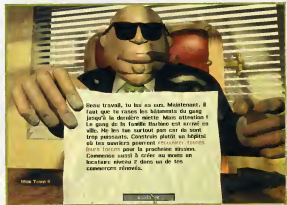
**V**oilà donc la suite de Constructor ! Pour ceux qui ne connaîtraient pas, vous prenez un soupçon de Sim, une lame de Gangster, ajoutez trois rasades d'incorruptibles et remuez le tout dans une vieille bouteille de Whisky. Al Capone, quel rigolo celui-là ! Nan mais franchement, se faire gauler pour une histoire d'impôts non payés ! C'est pas à moi que ça arriverait un truc pareil, pfff ! Pourtant, je ne lésine pas sur les passages à tabac, je distille 50 % de l'alcool de contrebande de la ville et j'ai des hommes de main dans les tripots les plus sordides du quartier. Vous voulez connaître le grand secret ? Celui qui différencie la petite frappe du grand caïd ? S'assurer de la bonne entente de votre bande avec la police de la ville. Pour ça, il n'existe pas douze mille façons de s'y prendre : le billet vert, c'est ça le truc ! Street Wars vous place dans la peau d'un mafieux, vous savez, ce genre de gars peu fréquentables... Votre seul et unique objectif : engranger le plus de brouzoufs possible sans vous faire trucider par un gang rival ni par vos amis à plumes et à gyrophare. Vous devez veiller à l'expansion de votre organisation de malfaiteurs en construisant des commerces plus juteux que légaux (du genre distillerie, fabrique



de cercueils ou night-club). Vous avez donc sous vos ordres toute une ribambelle de gros bras, des ouvriers aux porte-flingues, en passant par les tenanciers d'établissement. À vous de gérer au mieux toute la petite famille.

### Touche pas au grïsbi

Les commerces fabriquent soit des ouvriers, soit des tenanciers, soit tout simplement de l'oselle (de cette espèce qui, pour verte qu'elle est, ne se mange pas). Vous devinez qu'ils jouent un rôle-clé dans votre accession à la gloire. À vous de trouver l'équilibre entre billets verts et porte-flingues. Ben vi, un commerce ne peut pas vous faire gagner de l'argent et produire du personnel en même temps. Vous pouvez transformer les ouvriers en agents d'entretien



Vous vous sentez l'âme d'un truand et l'envie de faire prospérer le plus érapuleux des business ? La suite de Constructor vous offre forcément quelque chose. Prenez le premier, gomez les enfants défaits de jeunesse, emballez c'est posé !

**Sim Mafiosis**

# Street Wars

## Street Wars Constructor Underworld



ou en gangsters. Les premiers se chargent de faire tenir debout vos différentes bicoques pendant que les seconds dessoudent à peu près tout ce qui leur passe sous la mitraille. Les agents d'entretien sont aussi les seuls à pouvoir piquer une propriété à un gang rival. L'idéal étant alors de les mettre sous le couvert d'une escouade de gangsters, histoire de calmer toute velléité canine (oui, y a même des chiens qui gardent les propriétés et les commerces rivaux !) ou du gang honni. Reste à maîtriser les petits bonshommes bleus gentiment dotés de matraques et de sifflets. Deux solutions : la planche à billets, toujours utile pour avoir beaucoup d'amis bien placés, ou le gunfight ponctuel avec une armée de gangsters en faction. Enfin... vous emballez pas non plus, on n'est pas dans Command and Conquer XXII ! L'aspect gestion passe avant le côté bourre-pif. Reste que, de temps à autre, ça fait du bien, un p'tit raid de gangsters sur le commissariat du coin, histoire de libérer un de vos potes – et de se défouler en passant !

### Tractions et tord-boyaux

On a vite fait de se prendre pour un caïd et ça, c'est plutôt cool. La prise en main est assez rapide, sans être immédiate pour autant, mais rien à voir avec Gangster, par exemple. On peut gérer une multitude de brdutes, sans avoir à affronter un tableau Excel, comme c'est souvent le cas dans ce genre de jeux. On

retrouve avec plaisir l'humour typiquement *british* du premier volet. Bon, ça vole pas toujours très haut, mais y a moyen de se poiler quand même. Le tout baigne dans une ambiance musicale très classieuse, variée et jamais gonflante. Le graphisme en 800 x 600, 65 000 couleurs est bien sympa. Les sprites sont peut-être un choula petits, mais bon, faut pas en demander trop non plus. À noter, la possibilité d'affronter le gang d'un autre joueur humain via réseaux. Bon j'y retourne, m'en vais te les calmer moi les Barbinos, je mets Fred le Danseur et Johnny le Putois sur l'affaire et on en recaue ! ■

Fabrice Letourneur



# Constructor Underworld



Une fois n'est pas coutume, vous serez accueilli sur le site Web de Metal Fatigue par une petite vidéo d'intro. Vous accéderez ensuite à un menu vous permettant de consulter la

description des trois compagnies productrices de Mechs, des captures d'écran et des previews du jeu. Malgré un graphisme travaillé, le site n'est pas des plus passionnants.

## ZOMBIE – SPEC OPS 2: GREEN BERETS

Ce site, qui vous propose de comparer les photos et les modélisations des lieux et objets de Spec Ops 2, vous permettra de découvrir le travail des graphistes. Vous pouvez également écouter les sons de différents armes et on remarquera qu'une catégorie Patch a d'ores et déjà été créée. Les développeurs savent-ils qu'ils vont sortir un jeu non terminé ? <http://www.zombie.com/games/spec2/spec2.html>

**Vous réclamiez cette page à cor et à cri. Alors, la voilà ! Chaque mois, vous découvririez donc une sélection des meilleurs sites officiels mais également non officiels, touchant de près ou de loin au petit monde de la micro-informatique.**

## RADIUM TEAM FORTRESS

Le petit frère de Radium est exclusivement consacré à Team Fortress : Classic pour l'instant, et bientôt au 2. On y trouve les toutes dernières cartes dûment testées et notées, des captures et des infos. Le téléchargement est toujours un modèle du genre puisque faisable à partir d'une dizaine de sites miroirs. Diantre, quel luxe !

<http://www.planetfortress.com/radium/> 📧



**TEAM FORTRESS  
VS. G.I. JOE**

**A** priori, l'idée de ce site est plutôt débile : comparer les personnages de Team Fortress avec ceux, en plastique, de G.I. Joe. Et en fait, lorsqu'on y regarde de plus près, on s'aper-

çoit qu'ils se ressemblent beaucoup et que ça n'est vraisemblablement pas un hasard ! Canular des développeurs, ou simple délire ? Allez donc jeter un œil pour vous faire une idée !

[http://members.xoom.com/TFC\\_Globe/](http://members.xoom.com/TFC_Globe/) 

- Voici un site qui ne restera pas d'un an à l'état très longtemps. Alors dépêchez-vous donc de vous y rendre si vous voulez découvrir le salon de l'E3 sous toutes ses coutures : <http://www.e3.fr/youcom/home.html>.
- Le site français est malheureusement consacré à l'édition française d'une

infos de qualité : <http://www.socm.fr/forum/infos/Enbes/engm.html>

- Juvén pour rigoler et si vous n'avez rien à faire, faites donc un tour sur le site de Cryo : <http://www.cryo-meat.com/fr/VLQ06/index.html>
- Chez les Swedish Rastanl Squad, vous trouverez plein de vidéos et de


## OUTCAST

**A** lors que Outcast est un jeu 100 % français, son site officiel n'est accessible qu'en anglais ou en allemand ! En choisissant la version Flash 3, vous bénéficierez d'une petite animation, de bruitages horribles mais de musiques sympathiques vous accompagnant tout au long de votre visite. Un site complet pour en découvrir un peu plus sur Adolph...  
<http://www.outcast-game.com/>



## THE WHEEL OF TIME

**L**e site officiel du jeu *The Wheel of Time*, basé sur la célèbre série de romans fantastiques de Robert Jordan, grossit de jour en jour. Nouvelles informations et

lent donc à profusion. Vous pourrez également y télécharger des musiques, point d'intérêt des développeurs. Toutefois, un site un peu trop classique dans sa conception... <http://www.wheeloftime.com/> 

place.net



X-WING ALLIANCE.NET

De nombreux sites sont rapidement apparus sur X-Wing Alliance. Pourquoi ne pas commencer sa promenade par celui-ci ? Il propose pas mal de bons liens, des fichiers en télé-

chargement, un guide de jeu, bref, tout ce qu'il faut pour rassasier le fan. Si après ça, la Force n'est pas avec vous, c'est à désespérer !  
<http://www.xwinalliance.net/> 

## ARCADE DES JEUX VIDÉO

**V**oué corps et âme aux jeux vidéo PC et consoles, ce site est riche de nombreuses rubriques : outre les habituels news, tests, etc., on trouve des coups de gueule sur l'actualité micro, des opinions de lecteurs sur les jeux et les magazines et pas mal d'adresses où on peut télécharger des émulateurs. Bref, c'est sympa et on le recommande.

[Http://www.abcdaire.com/](http://www.abcdaire.com/), 📧

### Sites non officiels

moda poem Myth II : <http://www.materials.mshobd.org>

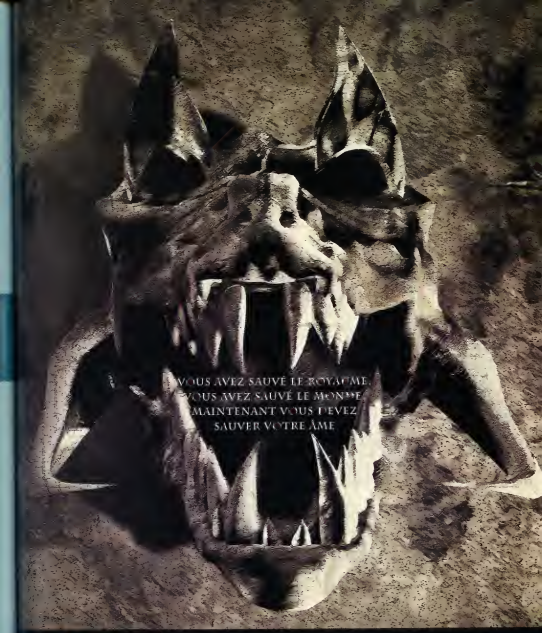
<http://www.hardcore-gamers.com/forums/threads/136489>  
for more info. For demo info visit

entièrement rédigé en français et vous livre en plus de bonnes recommandations techniques.

- Pour les jeux de simulateurs, il faut

genre, voici une adresse qui mérite toute votre attention: <http://www.combatsencom.fr> où l'on trouve tests, downloads et news.

- Les diabolés de la nonnauté  
trouvent les tout derniers patchs sur  
<http://www.inf-tiedresden-de/-en2/>,  
un site teston laen à jour



VOUS AVEZ SAUVÉ LE ROYAUME.  
VOUS AVEZ SAUVÉ LE MONDE.  
MAINTENANT VOUS DEVEZ  
SAUVER VOTRE ÂME



## LANDS OF LORE III

A LA RECHERCHE DE L'ÂME PERDUE

Westwood

ELECTRONIC ARTS



© 1999 Electronic Arts. Lands of Lore III, Westwood, l'Écluse et Lands of Lore sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts ou de ses filiales dérivées à 100 % aux États-Unis ainsi que dans d'autres pays. Tous droits réservés.



**L**e moins qu'on puisse dire, avec la série des Might and Magic et autres Heroes..., c'est qu'ils ne prennent pas les joueurs pour des crétins ! Au lieu de nous ressortir les sempiternelles mêmes quêtes qui finissent par sentir le réchauffé, les scénarios de Might and Magic tentent de situer leurs héros dans un univers crédible. Peu de temps après la guerre de Erathia qui nous est comptée dans Heroes III, une paix précaire règne sur le monde. Précaire car des conflits territoriaux commencent à opposer les anciens alliés elfes et humains, tandis que les orcs aimeraient récupérer des terres dont ils estiment avoir été injustement spoliés... On est loin



Pauvres vétérans que nous sommes ! À peine avons-nous fini de nouer notre chemise au service de la belle Catherine Ironfist qu'il faut déjà remplir un royaume de Erathia, cette fois pour contenir les visées de la nation orc. Et l'ONE, alors ?



du manichéisme généralement de rigueur dans le tout-venant des softs. Les humains ne détiennent pas forcément la vérité et les orcs ne sont pas de la chair à épée toute bête, ça change un peu. Les quatre héros que vous incarnez (chevalier, mage, prêtresse et voleuse, de races aussi disparates que vous le souhaitez, de l'elfe mâle à l'orc femelle, en passant par des humains) vont avoir la mauvaise idée de se placer en plein milieu de ces conflits sous-jacents. Ce nouveau Might and Magic provoque immédiatement une sensation trop rare au pays des jeux, celle d'y être pour de vrai.

#### Dur de lever

Cela tient en grande partie à l'interface, qui ne risque guère de surprendre les habitués de la série, mais est suffisamment bien conçue pour que l'on s'y

**P'tite prêtresse tatouée**

# Might and





arrête. Placé en vue subjective, vous dirigez vos persos avec les flèches du pavé numérique, comme dans un quake-like. Ce système offre une formidable liberté d'action, indispensable pour visiter tous les lieux qui s'offrent à vos yeux. Le champ de vision est hélas pour l'instant un peu restreint, ce qui gêne en cas d'attaque aérienne – quoi de plus humiliant que d'être tué par un nuage de libellules ? Si un objet vous intéresse, il vous suffit de cliquer dessus. Les personnages dirigés par l'I.A. n'ont rien de potiches : la plupart ont des objets à vous vendre, des histoires à vous raconter, des quêtes à vous offrir... Vous pouvez même en embaucher certains comme éclaireurs ou serveurs (je préfère, en ce début de printemps, ne pas mentionner la blonde pulpeuse qui vous offre de « monter votre tente », du moins pas devant Seb). Les objets à l'écran se ramassent d'un simple clic, et s'annoncent très divers : coffres à fouiller bien sûr, mais aussi plantes médicinales, coquillages, etc. Le plus impressionnant dans cette première version est sans doute le nombre de bâtiments à visiter, et leurs intérieurs magnifiques où les feux crépitent et les gourous lévitent... Ce monde promet en outre d'être immense et la quête non



linéaire. On s'en doutait un peu (après tout, on peut incarner des Orcs), mais pour gagner il ne sera pas nécessaire de rallier la cause du Bien, et un nombre non négligeable d'actions douteuses pourront être effectuées...

## Suivez le guide !

Dans ce monde, tout est tenu par des guildes, auxquelles il faudra adhérer pour pouvoir profiter de leurs services – ou tout simplement apprendre le savoir des Anciens. L'adhésion n'est bien sûr pas gratuite. Avant d'envoyer votre joyeux quatuor affronter le vilain dragon de la grosse caverne du fond, vous devrez commencer par utiliser leurs talents à gagner (ou à voler) le plus d'or possible. Nous devons aussi accomplir des actions plus complexes qu'à l'habitude, comme mélanger plusieurs ingrédients pour confectionner une potion, ou nous mettre à la méditation transcendante... L'humour n'est pas absent de tout cela, et vos persos pourront à l'occasion faire preuve d'une réjouissante lâcheté. La prêtresse humaine, quant à elle, a un look de camionneuse sexy qui réjouira les fans du film *Bound*... Pour l'instant, les seules petites réserves à émettre viennent des voix (tout le monde parle comme un fort des Halles, même les plus jolies nénettes) et des graphismes, qui, même tirant parti des cartes 3D, pixellisent d'un peu trop de près... Mais pour peu que tout cela soit corrigé, l'été devrait être moins morne qu'à l'accoutumée pour les rôlistes solitaires. ■

Rémy Goavec

# Magic VII



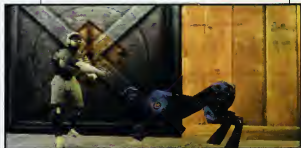
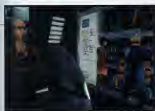


Développé par le studio français Quantic Dream, Omikron s'apprête à réaliser le rêve de tout joueur : créer une ville (on peut même dire plusieurs) dans laquelle il dispose d'une totale liberté. Alors que les véhicules anti-gravité passent et que les badauds vaquent à leurs occupations, le joueur visitera aussi bien les extérieurs que les bâtiments de Omikron (une ville protégée par un dôme en cristal). À votre mort, dans ce jeu d'aventure, de rôle et de combat, vous vous réincarnez en la personne qui vous touche la première. Si l'on ajoute à cela des graphismes superbes, un moteur 3D impressionnant et une ambiance à la *Blade Runner*, il va être dur d'attendre le mois d'octobre !

# OMIKRON

Éditeur : Eidos / Date de sortie : octobre







514 • 68





**T**echniquement parlant, la programmation du moteur est la plus complexe de ces composantes et de très loin. Nos trois programmeurs concernés, Jean-Claude Cottier, Scawen Roberts et Alex Evans sont considérés par le reste de l'équipe avec un grand respect, pour ne pas dire une certaine vénération. Ce sont eux qui travaillent en silence pendant des jours entiers, complètement absorbés par leur boulot. Et puis tout d'un coup, ils se lèvent et voilà, le jeu peut soudainement faire un truc incroyable qu'il ne faisait pas auparavant. Récemment, Scawen nous a montré une routine, qui permet non seulement à notre cobaye (le lion de notre version test) de se déplacer dans des décors en 3D mais aussi de gérer en même temps les mouvements de sa tête, pour bien mon-

trer ses centres d'intérêt, en particulier une cible ou un bâtiment. Cela a suscité bien des « oohh », « aaaaahhh » et autres exclamations autour du PC de Scawen. Pour tout vous avouer, personne ne sait vraiment comment ils arrivent à faire ce qu'ils font, surtout pas moi ! Durant l'été dernier, on a pris dans l'équipe Alex Evans, un jeune programmeur de démo très talentueux. Avant de repartir pour finir ses études à Cambridge, il nous a décrit son travail en quelques lignes.

### Moteur de merveilles

« En faire le meilleur moteur jamais conçu, tel est en effet l'objectif que nous a demandé d'atteindre Peter Molyneux, à moi et à mes deux collègues, pour pouvoir gérer 5000 personnages animés en même temps, des décors somptueux et une créature si humaine et si originale qu'elle en devient le meilleur ami du joueur. Le moteur de Black & White pouvait donc sembler être une tâche titanesque, mais lorsque je suis arrivé, Jean-Claude avait déjà élaboré les bases du moteur pour afficher des paysages en

L'élaboration du moteur que les Black & White revient à trois équipes de programmeurs : l'équipe jeu (tactiques et intelligence artificielle), celle des graphistes et celle en charge du moteur (et de l'interface). Faisons connaissance avec ce beau monde...

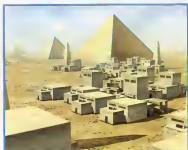


# Lionhead (la saga)



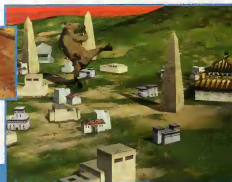
Ces trois lions ont été créés et animés avec le système de squelette propre à Black & White. Le premier est gros, le deuxième maléfique et le dernier gigantesque. Chacun possède ses caractéristiques et animations de mouvement.

3D, avec des textures utilisant un effet de blending pour leur donner un aspect organique. Ainsi, chaque maison de chaque village se doit d'avoir un jardin différent. Lorsque les villages commencent à se développer, des routes doivent apparaître. Selon la façon dont on joue, le terrain doit lui aussi se modifier : craquelé et sinistre pour les sorciers maléfiques et doté d'une végétation luxuriante pour les magiciens qui penchent vers le bien ! Un des principaux défauts des terrains vus jusqu'ici dans les autres jeux vient du fait qu'ils sont clairement constitués de cases plus ou moins identiques, sur lesquelles les mêmes textures sont appliquées. Jean-Claude a trouvé un moyen de générer une texture unique pour chaque case, permettant de retranscrire tous les styles : des dunes égyptiennes aux collines verdoyantes irlandaises, en passant par les montagnes enneigées des Alpes. Tout ceci sans voir le moindre coin anguleux ! Mais ce n'était pas encore suffisant pour Jean-Claude. Étant perfectionniste jusqu'au bout des angles, il a en plus voulu que les personnages puissent se déplacer de toutes les façons pos-

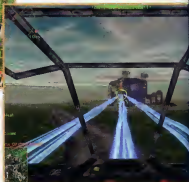


sibles et imaginables. Le système d'ossature créé par Scawen est unique, adaptant le mouvement selon le décor ou les lois physiques qui régissent l'endroit. Les créatures apprennent la meilleure position pour escalader une colline ou pour avancer en boitillant lorsqu'elles sont blessées. Travailler sur le moteur a été un véritable régal. La plupart de ce qu'on a fait est totalement inédit, et chaque nouvelle innovation nous donne une nouvelle poussée d'adrénaline. On a réussi à bien séparer le travail de chacun pour éviter qu'on marche sur nos propres plates-bandes. Mais tout ne se passe pas toujours comme prévu. Des créatures qui explosent, des lapins de 10 mètres de haut ou des têtes qui flottent dans les airs sont des habitudes de la maison. "Alex, qu'est-ce que tu as foutu ?" crie Jean-Claude. "Rien, c'est Scawen" étant alors la réplique la plus courante, suivie habituellement d'un "N'importe quoi ! Je ne suis pour rien dans cette vache avec une tête de 5 cm de diamètre et un corps de 15 mètres ! C'est un coup des graphistes !" Toujours la même chose... » ■

(c) 1999 Steve Jackson







**A**stéro-Hache ! Euh, excusez-moi... Ça m'arrive fréquemment après une trop longue exposition aux robots géants... Et là, m'est avis qu'on risque carrément l'overdose ! La fin du siècle sera mécanique, ou ne sera pas, j'vous l'dis moi ! À côté des ambitions démesurées de Heavy Gear 2, les Mechs, pionniers de la 3D, continuent de creuser bravement leur sillon métallique. Quelque part entre les blindés impériaux de Star Wars et un certain robot Moulinex nippon, qui a bercé l'enfance des plus vieux d'entre nous, les Mechwarriors ont besoin de pilotes courageux et créatifs. Et créatif, il faudra qu'on le soit. Sans doute stimulés par la concurrence, les développeurs de ce nouvel opus métallique semblent vouloir passer à la vitesse supérieure. Toujours chouchoutés, les bricoleurs vont prendre leur pied. Le labo, qui permet de configurer votre Mech à volonté (j'ai plus d'une copine qui aimerait pouvoir configurer son Mech...), fourmille d'options sur les armes, armures, couleurs, motifs de papier peint, etc. À vous de choisir ! Petite nouveauté, ce labo est moins prise de tête et beaucoup plus accessible qu'auparavant.

### Des vrais Mechs

Il faut sans doute voir là le désir de sortir d'un succès « culte » pour toucher un plus large public, comme en témoigne aussi le mode Campagne. Très orienté stratégie et agrémenté de briefings complets dont

Après un détour par la stratégie en temps réel, nos Mechwarriors préfèrent royalement aux combats, toujours plus beaux, toujours plus grands, toujours plus magnifiques, et avec plein d'options dedans. Ben, c'est pas tout en, ou est passé mon bonnet ?



l'humour n'est pas absent, il offre des missions complexes, même si leur nombre (20) est un peu faible. Les six scénarios « d'action immédiate » présentent un prolongement agréable au tutorial. Quant au Multijoueur, il devrait nous permettre d'aller froiser de la tôle à huit sur Internet. Nos Mechs pourront en outre visiter quatre monde différents, aller dans l'eau, le sable... Le relief est particulièrement bien géré et la fluidité parfaite, ce qui se paye un peu, du moins pour l'instant, au niveau des détails et de la diversité des décors. En revanche, le niveau de détail des adversaires est excellent, et les combats plus dynamiques que par le passé. Un seul souci me taraude encore : l'antitrouille sera-t-il fourni ? ■

Rémy Goavec

**Beaux gros robots**

# Mechwarrior 3



[www.asjr.com](http://www.asjr.com)

# Venez jouer dans les salles de l'ASJR avec les meilleures technologies 3D



Pour plus de renseignements et connaître la salle de jeux la plus proche de chez vous,  
contactez le 01 39 20 86 03 ou visitez les sites web de Creative Labs, l'ASJR ou Gamelog.

**CREATIVE**

[www.soundblaster.com](http://www.soundblaster.com)

**GAMELOG**

[www.gamelog.com](http://www.gamelog.com)



**A**utant vous le dire tout de suite, en dépit d'un packaging accrocheur, plein de pin-up façon *fifties*, Mig Alley ne devrait pas s'adresser aux amateurs ! On peut s'en rendre compte dès le premier coup d'œil sur la carte des missions. Plus couverte de points rouges et blancs que la peau d'un adolescent, elle nous offre un nombre impressionnant de détails sur les objectifs à atteindre, les forces en présence, la topographie des lieux, etc. Il ne faudra pas jouer petits bras si on ne veut pas passer son temps accroché au parachute ! Mig Alley respecte scrupuleusement le conflit coréen, jusque dans sa chronologie et les difficultés connues par les Américains pour venir à bout des Mig 15 chinois : à l'époque, aucun appareil ne pouvait rivaliser avec ceux produits par la technologie soviétique ! C'est donc avec un sérieux handicap que l'on aborde l'aventure. Cette difficulté supplémentaire ne limite pourtant pas le plaisir de jeu. Nos objectifs ne seront pas mécaniquement définis et nous disposerons d'une marge de manœuvre appréciable.

### Embouteillages dans l'azur

Le but, outre vider le ciel des appareils ennemis, sera de couper les voies de ravitaillement de nos ennemis. Mais l'essentiel, bien sûr, ce sont les sensations. Grâce au soin dont les sols et les objectifs ont bénéficié, la vitesse nous prend immédiatement aux



tripes. Un sol très détaillé défille à toute vitesse sous la carlingue, les trains que nous devons stopper ont l'air de grosses limaces fumantes, et nos adversaires font un ballet endiablé autour de nous. On nous promet aussi une centaine d'avions à l'écran, et pas juste pour faire joli. Pour l'instant, les adversaires font preuve d'une intelligence assez redoutable et les alliés ne sont pas, comme trop souvent, de simples potiches gênantes. Le Multijoueur nous permettra des dogfights jusqu'à 12 têtes brûlées et les appareils seront modifiables à souhait pour ressembler aux coucous de nos rêves. Si les trop nombreux bugs (syndrome coréen ?) sont déceimement corrigés, on va pouvoir passer l'été à s'envoyer à l'air !

Rémy Goavec

Les combats aériens de la Seconde Guerre mondiale ayant été exploités sous tous les angles, c'est la guerre de Corée qui semble maintenant passionner les développeurs, avec des résultats de plus en plus spectaculaires. Réveil aiglé au pays des avions endiablés.

**Le ballet des manches**

# Mig Alley

Édition CD-ROM PC et Écran VGA sur 1 disquette

Offrez vous les meilleurs produits :

# 3617 ALLCD\*NS

5 576/ mm

Sans chèque, ni CB

Indiquez vos coordonnées  
Nous faisons le reste



Hardware PC



Consoles



PC de Poche



Films DVD



Téléphonie

Sur simple demande notre catalogue CDRom



+ de 4000 produits référencés  
CDRom Jeux, Utilitaires...  
Hardware PC  
Consoles PlayStation, N 64 & Game Boy  
CDRom Charme  
Films DVD  
Home Cinéma  
Téléphonie...

Commandez & réglez par CB

## 3615 NSOFT

2 236/ mm

Tél : 03 27 65 19 78 - Fax : 03 27 65 23 26

Site : [www.3615-nssoft.fr](http://www.3615-nssoft.fr)

Tous les produits sont disponibles chez nos partenaires respectifs - New Soft se réserve le droit de supprimer certains produits de son catalogue - Publications non contractuelles

**DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

A expédier à New Soft  
44A, Avenue de Ferrière  
59131 ROUSIES

**OUI** je désire recevoir votre catalogue  
sur CDRom, et je participe aux frais de port  
pour seulement 19F.

NOM  PRÉNOM

ADRESSE

CP  VILLE

Ci-joint mon règlement par : Chèque, Carte Bleue ou Mandat

CB  Exp :

DEM 4/06/99



Voici en exclusivité quelques-uns des écrans les plus récents du neuvième et dernier épisode de Ultima. Lord British semble avoir réussi son pari en passant à la 3D, pour l'aspect visuel tout du moins. Mais reste le plus important, à savoir la jouabilité. Les *fans* craignent en effet une approche trop grand public, à la Tomb Raider ! Enfin, après trois ans d'attente, il semble bien que la gestation du jeu de rôle le plus attendu du moment arrive enfin à terme. Souhaitons-lui un accouchement sans problèmes.



# ULTIMA ASCENSION

Éditeur: Origin / Date de sortie: septembre

# 3617

5,57 F/mn\*



Sans chèque, ni CB



Les meilleurs produits du marché

PLUS DE 1000  
P R O D U I T S

Informatique (soft et hardware)

Livres, cdrom jeux, utilitaires...

Abonnement revues,  
magazines...

D V D

Consoles de  
jeux



Nous avons  
forcément ce  
que vous  
cherchez !



DEMANDE DE CATALOGUE

à retourner à ABCDE'S

11, Impasse du Château

54160 FROLOIS - Tél. 03.83.47.77.49

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

CP ..... Ville .....

Service clients  
03 83 47 77 49

## Portrait

# Nicolas Gaume

Ce mois-ci, on se la joue un peu chauvin ! S'il n'est pas connu dans le milieu pour ses talents de programmeur ou de graphiste, ce Bordelais a réussi, en dix ans, à transformer un petit développeur français en un studio de développement international...

L'histoire de Nicolas Gaume commence il y a une dizaine d'années, avec la création d'une société informatique à Bordeaux : Atreid Concept. À l'époque, n'ayant pas les capitaux suffisants pour se lancer dans le développement de projets majeurs, il a l'excellente idée de sous-traiter divers services informatiques touchant un peu à tout. Dans le domaine ludique, il commence par développer des versions Macintosh de jeux existants, puis crée le label Kalisto et peut enfin se lancer véritablement dans l'aventure. Tout commence avec *Fury of the Furies*, un petit jeu sympathique dans la lignée de Lemmings (Psygnosis), grande star de cette époque. Ça se poursuit vraiment sérieusement avec *Warriors* et surtout le jeu de course de voitures, *AI Unser Junior*, très bien supporté par Microsoft pour le lancement de Windows 95. Depuis, nous avons eu le droit à un excellent jeu d'aventure en 3D (*Dark Earth*), à une course de voitures largement plébiscitée par NEC (*Ultimate Race Pro*), à un jeu d'action en 3D (*Nightmare Creatures*) et à un échec avec *Le Cinquième Élément*. Il y a près d'un an cependant, Nicolas Gaume a pris de gros risques pour se donner les moyens de jouer dans la cour des grands, investissant de nouveaux locaux, intégrant des dizaines de personnes au sein de Kalisto, ouvrant un bureau aux États-Unis... Wantant faire de sa société une grande famille, le punch de Nicolas semble lui avoir plutôt réussi. Il trouve tout de même le temps de jouer à *Metal Gear Solid*, *Zelda64*, *Half-Life* et *Power Stone*. Quant à la question sur le pire jeu qu'il ait vu ces derniers mois : « J'ai appris à quel point il était difficile de faire un bon jeu. Si ça ne m'empêche pas de juger de la qualité d'un produit, cela m'enlève l'envie de citer l'un des jeux que je considère comme mauvais. Je ne peux pas m'empê-

cher de penser à l'équipe qui a travaillé d'arrache-pied pendant de longs mois. » Très fair-play non ? En tout cas, si pour Kalisto l'année 99 sera plutôt orientée console, l'an 2000 devrait voir débouler quelques grosses pointures sur PC..., dont au moins un nouveau jeu sur l'univers de *Dark Earth*. Si ça ne n'est pas une bonne nouvelle ! ■

Didier Latil



**Fiche d'identité**

Nom Gaume / Prénom Nicolas / Date de naissance 07/07/1971 / Nationalité Française

Situation de famille : célibataire / Jeux majeurs développés par Kalisto : *Dark Earth*, *Nightmare Creatures*, *Ultimate Race Pro* / Jeux en développement : les suites des trois jeux cités ci-dessus et trois nouveaux / Loisirs : jeux vidéo, films, la télé et cyclisme, surtout le cyclisme des quads et triathlon

Fury of the Furies  
(1994)



Dark Earth  
(1997)



Ultimate Race Pro  
(1998)



Nightmare Creatures  
(1998)



Le Cinquième Élément  
(1998)



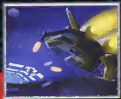
Ultimate Rally  
(2000)





# DESCENT<sup>3</sup>

LA SAGA CONTINUA



**SUR CD-ROM PC**

<http://www.interplay.com>

*Interplay*

Virgin Interactive is a registered trademark and all rights reserved. Published by Interplay Productions. Distributed by Virgin Interactive Ltd. All rights reserved.

# Sur les terres de Darien, 4 royaumes s'affrontent...



## Honneur. Vengeance. Espoir. Terreur.

Sur les terres de Darien la guerre approche, de gigantesques légions de lancers et de zombies s'avancent sur terre, des citadelles brûlent, les océans se couvrent d'armadas flamboyantes, les magiciens préparent leurs incantations magiques et dans les airs des duels de chevaliers-dragons ont déjà commencé...

En tant que Grand Immortel et Monarque de l'une des 4 grandes civilisations millénaire de Darien vous devez mener vos troupes à la victoire... ou disparaître avec votre peuple !





## La référence indétrônable des jeux de stratégie en temps réel

- ✦ 4 civilisations à contrôler, chacune ayant ses propres stratégies et évolutions
- ✦ Une véritable histoire dans un univers fantastique : vous devrez diriger des armées de dragons, guerriers et magiciens dans une épopée riche en rebondissements
- ✦ Des graphismes très détaillés en haute résolution (utilise la plupart des cartes accélératrices 3D)
- ✦ Une richesse tactique encore jamais vue : vous disposez d'unités et de bâtiments nombreux et variés sur terre, air et mer, les sorts magiques et l'expérience des unités évoluent au fil des batailles.
- ✦ Une option multijoueurs exceptionnelle : en réseau, modem ou sur internet vous pourrez affronter des adversaires de tous les pays



TOTAL ANNIHILATION

# KINGDOMS



**3615 BT INTERACTIVE™**  
Ligne 07 : 00 30 00 14 11  
Paris Antenne Cadoux



www.cavedog.com

\* 2,29 €/min

BD OUBOUH

## Ombres et mystères



Koblenz, le sorcier-détective du surnaturel, se retrouve engagé par le riche propriétaire d'une zone industrielle hantée par une mystérieuse créature fantôme. Et en cette fin du XIX<sup>e</sup> siècle, les machines à vapeur et le souel de rentabilité s'accommodent peu de ce genre de problème. En enquêtant, Koblenz découvrira un étrange secret de famille et surtout le spectre d'une personne que tout le monde aurait préféré oublier. Après *Rouge de Chine*, Robin signe un récit parfaitement maîtrisé, pas forcément original mais très stylisé.

**Koblenz** – Thierry Robin Delcourt – 78 F.

## Le Château du roi Dragon



Quentin, petit disciple d'une religion sévère, se lance sur la route pour découvrir ce qui menace son existence et tout le royaume. Une base classique pour un bouquin qui prend son originalité dans les périples du héros et les figures qu'il rencontre. Ajoutez un style fleuri et fluide, vous aurez un excellent ouvrage d'heroic-fantasy écrit par un désormais maître du genre. **Stephen Lawhead** Éditions Buchet/Chastel 110 F.

BD SHAZAM

## Abracadash

On sait peu de choses sur la jeunesse de Merlin... Jusqu'à maintenant ! Car cet album nous dévoile son enfance : ses sortilèges ratés, son amitié avec un coq qui parle et un ogre imbécile, ses relations conflictuelles avec Viviane, la petite fille bêcheuse... Délibérément délirante et joyeusement irrespectueuse, cette bande dessinée pour petits zé grands se révèle réjouissante.

**Merlin – Star & Munuera – Dargaud – 52 F.**



EXTENSION AD&D

## Épée Vorpall + 24

Des bagues, des armes, des machines infernales, des objets en tout genre : ma parole, c'est la foire ! Mais non, c'est *Le Livre des artefacts* pour Donjons ! On y trouve de tout, de l'utile et de l'inutile, du puissant et du défensif : bref, c'est indispensable à tous les joueurs, auxquels il est même expliqué comment concevoir ses créations. Magique !

**Le Livre des artefacts** – Éditions Descartes – 159 F.



EXTENSION JDR

## Orient extrême

Ah les mystères de l'Orient ! Ils sont assurément maléficients, si l'on en juge par ce supplément consacré aux bakemono (ogres), aux oni (démons) et autres trolls à la cantonaise ! Magnifiquement illustré et abordant plusieurs sujets (création de démons, magie...), il devrait plaire aux fans de la *Légende des cinq anneaux*. **Les Carnets de l'Outremonde** – Pour *Légende des cinq anneaux* Halloween Concept – 139 F.



## Les Mandibules et les Dents



Chez Daniel Walther, l'épouvante va de pair avec les nerfs. Qu'elle soit macabre ou sexuelle, elle persécute ses victimes et cherche à les expédier dans la mort ou la folie. Ce recueil de nouvelles illustre bien l'univers de cet auteur allemand. « Écrivain du désastre », il fait référence à Kafka et à Lovecraft et se concentre sur les (peu nombreux) personnages de ses sombres histoires. Intimistes et véniennes, ces petits récits sont proprement affreux. **Miam ! Daniel Walther** Le Cabinet noir – 39 F.

## Vous avez dit virtuel ?



BD VLANG VLANG

## La guerre du preux



Dans l'Angleterre et la France du XII<sup>e</sup> siècle, des complots se nouent et des tentatives d'assassinat sont perpétrées sur la nouvelle reine du royaume. Son règne ne conviendrait effectivement pas à tous : dans ce deuxième épisode, elle sera persécutée et enlevée... Heureusement que Shane, le mercenaire et amant veille. Rythmé et bien découpé, ce tome 2 est une bonne surprise, bien que le scénario soit un peu transparent. Shane (T. 2) : Le Pic de l'aigle - Tang & DiGiorgio Le Lombard - 59 F.

BD PLOUF PLOUF

## Sauvez Willy ?

Un monde dépourvu d'oxygène, des villes sous-marines, une finquette à la Lara Croft qui se lance à l'attaque de multinationales, des meurtres, du sang, des gros seins, rien de bien original, certes, mais les ingrédients de la réussite sont là. Le dessin est certes influencé par les mangas mais les auteurs doivent confirmer leur talent dans le prochain tome. Ork - Castanholo/Juvent - Éditions Soleil - 79 F.



EXTENSION NEPHILIM

## Le retour de la fin du monde

Testament, aide de jeu à Nephilim et présenté dans notre rubrique il y a quelques mois, s'enrichit d'un supplément toujours porté sur la fin du monde. Cinq scénarios, un background comme seul Nephilim peut en présenter (c'est-à-dire fabuleusement riche), voilà de quoi fêter l'apocalypse avec un plaisir non feint. Et si jamais elle n'a pas lieu, on fait quoi ? Iryson (volume 1) - Éditions Multisim - 119 F.

SERIE CULTE

## Je ne suis pas un numéro !

Chef-d'œuvre télévisonnaire : c'est la seule manière de définir *Le Prisonnier*, une série-météore qui déchaine les fous depuis 30 ans. Impossible à résumer, allégorique, symbolique, surprenante, la série détaille les affres d'un ancien espion, prisonnier d'un étrange village où règne la dictature du bonheur. Torturé, questionné, bluffé, manipulé, il résistera toujours et offrira une belle démonstration de rébellion. *Le Prisonnier* - V.O./V.F. - 17 épisodes - Polygram Video deux coffrets de 190 F chacun.



Fat Cadigan, auteur américain inconnu, signe un thriller cyberpunk, qui jongle avec la réalité virtuelle et les mondes parallèles. Après la destruction du Japon par un tremblement de terre, on murmure qu'un Japon virtuel serait accessible via le réseau. Bien renseigné, ce roman se déroule dans un univers familier et bien exploré. Mêlant polar, mystère et humour, cette histoire accompagne impeccablement la sortie de *Matrix* ! Fat Cadigan - Flammarion 104 F.

### Écran noir



Virtuose informatique, familier des messageries roses et impuissant, Cellophane a trouvé la solution : quand il désire une femme, il la numérise. Clic, et se débarrasse de l'original. Elle est tellement plus belle et plus heureuse dans l'ordinateur ! Ce n'est pas un serial killer, il est trop subtil pour ça. C'est juste un fou, un fou des nouvelles technologies. Attention, une fois entramé, ce livre ne vous lâche plus. Un polar original et ensorcelant. Remo Guerrini - Pocket 45 F env.

### Nous avons toujours habité le château



Constance et Mary Blackwood vivent seules dans le manoir familial depuis la mort mystérieuse de leurs parents, protégées des villageois (qui les accusent de meurtre) par des rituels magiques. La vie pourrait s'écouler tranquillement si un cousin coureur de dot ne venait détruire ce fragile équilibre. Loin des clichés gothiques, l'auteur fait apparaître la peur par touches subtiles dans une ambiance délicieusement fin de race. Shirley Jackson - Pocket/collection Terreur - 40 F.

## Akira rira pas !



Après une Troisième Guerre mondiale et atomique, Tokyo se relève de ses cendres, encore... Dans un contexte politico-social hyper réaliste, Akira raconte des destins qui se croisent et s'entrechoquent, sur fond d'amitié bafoyée, d'amour naissant et de spiritualité perdue. Réédité en noir et blanc comme l'édition originale, mais dans le sens de lecture occidentale, ce manga est une œuvre à part, pessimiste, inspirée, et incontournable. *Bibliothèque.*  
**Akira (T. 1) – Katsuhiko Otomo – Glénat**  
 Prix : N.C.

## Bonnes notes

Après un bon massacre à Team Fortress, goûtez donc l'allégresse musicale avec Paris Combo, un jeune groupe parisien qui brasse de multiples influences (jazz, swing, latino...) sans jamais y perdre son identité. La voix de sirène de sa chanteuse, Belle du Berry, la bonne humeur générale et les mélodies entêtantes rendent ce CD simplement excellent. On en entendra parler.  
**Paris Combo - Living Room**  
 Boucherie Productions – 120 F.



## Renaissance

Avouons-le, voilà des années que Thorgal s'aventure dans des histoires peu passionnantes où il avait perdu son âme, au sens propre comme au figuré. Dans ce nouveau tome, *Arachnéa*, il semblerait que le héros remonte la pente. Cette fois-ci, il s'attaque à une entité venimeuse à huit pattes qui terrorise une petite île. On y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série.

Du tout bon, en somme.

**Thorgal 24 – Rosinski/Van Hamme**  
 Éditions du Lombard – 54 F.



## Vol au-dessus d'un nid de coucous

La subite inondation d'un village contraint ses habitants à demander asile au docteur Eon, directeur d'un luxueux asile, justement. La cohabitation entre paysans et dérangés n'ira pas sans mal. Et lorsqu'en plus la danse est menée par une belle journaliste, courtisée par une créature immortelle et débile... Le résultat promettait d'être dingue. Et il l'est !

**La Pension du docteur Eon (T. 2) – Griffio & Cothias – Le Lombard – 69 F.**



## Résonances



Trouver un S.D.F. mort dans son garage, ça n'est guère plaisant. Quand en plus il se trouve à côté d'un congélateur, ça devient carrément bizarre. Il n'en faut pas plus au journaliste Michael Deacon pour secouer un cocotier d'où vont tomber pas mal de personnalités hors du commun...  
 À partir d'une trame originale, Minette Walters compose un polar d'une intelligence rare sur les oubliés de notre société. Une réussite.  
**Minette Walters**  
 Pocket – 35 F.

## Vert-de-gris



Les habitués de cette rubrique doivent commencer à connaître les romans historiques de Viviane Moore, situés au XII<sup>e</sup> siècle et dans lesquels le chevalier Gaucher de Lesnives dénoue les fils d'intrigues médiévales. Son dernier roman se déroule à Provins, durant une grande foire, propice aux larcins, aux assassinats et aux imbroglios. Pendaissions, trafic d'esclaves, massacre : les événements ne manquent pas et notre chevalier, comme le lecteur, aura bien du mal à tirer tout cela au clair. Comme d'habitude, les tableaux d'époque sont fort réussis et laissent sur l'air de France de Robert Merle. On y découvre ou redécouvre us et coutumes moyenâgeux, ainsi qu'une atmosphère qui n'aurait rien de passible. Le vocabulaire médiéval et le soin apporté aux personnages et aux situations font de ce roman une agréable machine à remonter le temps.  
**Viviane Moore – Labyrinthes – 38 F.**

**LA PASSION. LA GLOIRE.  
LE FOOTBALL.**



**Le jeu vidéo officiel  
de l'UEFA Champions League**



Les données LIAISON<sup>®</sup>, les logos et images des partenaires sont tous basés sur le site et l'usage des sites sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. L'UFA ne peut être tenue responsable pour les reproductions non autorisées de ces textes ou logos. Tous les logos LIAISON<sup>®</sup>, UFA CHAMPAGNE LIAISON<sup>®</sup> ou des marques déposées. Aucune reproduction d'un des logos n'est possible sans l'autorisation écrite du PUGB. Tous droits réservés par l'UFA.

**Géant.** J'ai envie



# The Matrix

Les films *cyberpunk* ne sont pas encore aussi nombreux que ceux de science-fiction, et les bons, encore moins... Il fallait donc souligner la sortie imminente de *Matrix*, un film-kaleidoscope qui a véritablement cassé la baraque aux États-Unis.

**R**escapé du très oublié *Johnny Mnemonic*, Keanu Reeves rempile dans un rôle de pirate informatique involontairement entraîné dans une sombre histoire de réalité virtuelle. Il doit avoir la tête de l'emploi et le talent de remplir les salles : *The Matrix* a engrangé plus de 100 millions de dollars de recettes aux États-Unis, depuis sa sortie fin mars. Les raisons de ce succès ? Il y en a plusieurs et il ne faut pas aller les chercher bien loin : tout d'abord, des effets spéciaux révolutionnaires (eh oui, encore !) et réellement étonnants. Ensuite, un scénario en trompe-l'œil qui prouve que le *cyberpunk* peut, après la conquête des livres (Gibson...), s'attaquer au cinéma sans être dénaturé. Mais ce qui fait le charme du genre, c'est surtout l'ambiance...

## Atmosphère, atmosphère...

Et il faut bien avouer que depuis *Blade Runner*, on n'avait pas vu une photo et une atmosphère aussi crépusculaires. Les nombreuses prises de vues nocturnes ou en intérieur sombre permettent au film de trouver immédiatement son identité. Et puis les réalisateurs, les frères Wachowski, n'en sont pas à leur coup d'essai et avaient prouvé avec *Bound* qu'ils savaient donner dans le glauque !

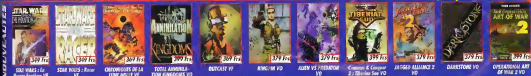


Le scénario, s'il démarre de manière traditionnelle, entraîne vite le spectateur de surprise en surprise : Neo (Keanu Reeves) n'est pas seulement un paisible employé puisque la nuit, il devient un redoutable hacker. Jusqu'au jour où de mystérieux hommes en noir qui semblent très bien le connaître lui tombent dessus... Rapidement contacté par un réseau de résistants (?), Neo va faire une découverte hallucinante sur le monde et son authenticité ! Le film prenant ses racines dans un domaine que nous connaissons bien, nous sommes donc en terrain connu. Pourtant, c'est la première fois que la matrice (cet espace virtuel à l'intérieur des réseaux) et la réalité sont décrites ainsi. Le thème de la virtualité occupe donc une place de choix, tout comme l'affrontement entre l'homme et la machine. On se retrouve finalement avec un film *cyberpunk* très réussi, pas totalement exempt de défauts, mais qui a l'immense avantage de surprendre véritablement le spectateur. ■

Luc-Santiago Rodriguez

*The Matrix* de Larry et Andy Wachowski. Avec Lawrence Fishburne, Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss. Sorti depuis le 23 mai. <http://www.whatisthematrix.com/>





**ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :**

37 rue de Lappe 75011 PARIS  
Rue Bastille sortie rue de La Roquette  
Ouvert de 9H à 19H sans interruption  
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS  
M<sup>o</sup> 4 Septembre ou Opera  
Ouvert de 10H à 19H sans interruption  
Téléphone : 01 42 92 05 30

**REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS**

Bénéficiez des meilleurs tarifs grâce à notre **central d'achat** : Toutes les nouveautés VF/VO. Le spécialiste du CD-ROM PC et MAC met sa compétence à votre service. **OUVREZ UNE BOUTIQUE DANS VOTRE VILLE** : Bénéficiez de l'expérience d'une enseigne spécialiste de jeu sur CD-ROM depuis 5 ans.  
**Tél. 01 42 92 05 30 - Contact : ERIC**



**AUTRES JEUX PC :**

City 3000 VF	369 Frs	WW 2 Fighters VF	369 Frs	Army Men 2 VF	299 Frs	Railroad Tycoon 2 VF	349 Frs
City Alliance VF/VO	349 Frs/399 Frs	Civilization Call to Power VF	369 Frs	Pack Warhammer Universe VO	399 Frs	L'Amazone VF	369 Frs
City Navy Regue Squadron VF	369 Frs	RollerCoaster tycoon VF	299 Frs	Ultimate RPG Archives VO	299 Frs	Falcon 4 VF	369 Frs
City Navy VF	349 Frs	Sanitarium VF/VO	369 Frs	Myth 2 VF	369 Frs	Dance Ejoy 2 VF	249 Frs
City Fantasy 7 VF	369 Frs	Hall Life VF	279 Frs	World Wars pour Starcraft VF	199 Frs	SuperBike VF	369 Frs
		Fighter Squadron VF	369 Frs	Reintribution pour Starcraft VO	199 Frs	Camogeddon 2 VO (non censuré)	369 Frs

**VENTE PAR CORRESPONDANCE** 01 43 14 04 49 **SITE INTERNET** <http://www.cybervision-info.com>

**MAC**

**AUTRES TITRES MAC :**

- Falcon 4.0 VO
- Railroad Tycoon 2 VO
- Sim City 3000 VO
- Tomb Raider 2 VF
- Impulnalme 2 VF
- Myth 2 VF
- Jazz Rabbit VO

**CADEAUX POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :**

**Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE** (valeur : 79 Frs)

**OU**

**DESCENT 2** (valeur : 149 Frs)

BOITE DE COMMANDE A RETOURNER A : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Préférez par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐

Date d'exp. : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_

PRODUIT(S)	PRIX
<input checked="" type="checkbox"/> ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : <input type="checkbox"/> Prisoner of Ice OU <input type="checkbox"/> Descent 2	CADEAU !
GÉNÉRATION 4 TOTAL	

# nVidia Riva TNT 2

Avec le TNT premier du nom, nVidia avait fait le bonheur des *hardcore gamers* qui cherchaient autre chose que du Voodoo 2 à se mettre sous la dent. Ceux-ci peuvent enfin se remettre à table avec le TNT 2, nouvelle mouture d'un *chip* explosif.

Jusqu'à la sortie du Voodoo 3, le Riva TNT était le *chip* 2D/3D le plus puissant. En concurrence bien sûr avec le Rage 128, qui se distinguait par ses capacités de décompression du MPEG-2, un atout non négligeable pour les possesseurs de configurations moyennes. Mais alors que le TNT est à peine tombé de son trône, nVidia contre-attaque avec le TNT 2. La principale nouveauté apportée par le TNT 2 se situe au niveau de la fabrication. Lorsqu'en avril 98 nVidia avait annoncé le TNT, celui-ci devait être gravé en 0,25 micron et atteindre la fréquence de 125 MHz. Malheureusement, pour des raisons de disponibilité de la technologie 0,25 micron, celui-ci ne fut gravé qu'en 0,35 micron pour une fréquence au final de seulement 90 MHz. Il a donc fallu attendre le TNT 2 pour pouvoir enfin bénéficier des avantages de la technologie 0,25 micron et donc de fréquences plus élevées. Celui-ci atteint en effet les 125 MHz dans sa version standard, et 150 MHz dans sa version Ultra. Il est à noter que ses fréquences ne sont que des indications faites de la part de nVidia aux constructeurs qui intégreront ce *chip* sur leurs cartes. Ces derniers sont en effet libres d'améliorer le design des cartes et la ventilation pour atteindre de plus hautes fréquences.

Ainsi la Maxi Gamer Xentor de Guillemot atteint par exemple les 135 MHz.

Dans la pratique, cette augmentation de fréquence permet au processeur gra-

phique de traiter beaucoup plus d'opérations à la seconde afin d'offrir un rendu 3D beaucoup plus vélocé. Et donc une fluidité accrue dans les jeux, ce dont on ne se plaindra pas. En théorie, un TNT 2 à 150 MHz est 20 % plus rapide qu'un TNT 2 de base à 125 MHz, et un TNT 2 à 175 MHz, 15 % plus rapide qu'un 150 MHz et 40 % plus rapide qu'un 125 MHz. Et si l'on compare la bête avec le TNT premier du nom, le gain de performances apporté par le TNT 2 peut aller jusqu'à 70 %. Mais attention, le processeur graphique ne fait pas tout et d'autres facteurs, comme la puissance du processeur, entrent aussi en compte. Ainsi, si le processeur n'est pas à

même de suivre le *chip*, le nombre d'images/seconde n'augmentera pas. C'est pourquoi il sera pertinent pour l'utilisateur de bien choisir entre un TNT standard et un TNT 2 Ultra, plus cher, selon les capacités de son PC.

Côté fonctions, les choses sont beaucoup plus simples puisque le TNT 2 propose les mêmes que le TNT. Ainsi, la décompression matérielle du MPEG-2 n'est toujours pas prise en charge. Il vous faudra donc un processeur puissant, à partir du Pentium II-350, pour profiter des joies du DVD sur votre PC.

Pour ce qui est des effets 3D, le TNT 2 en offre à la pelle. Il dispose en effet de toutes

## Infos

À l'heure actuelle, Creative, Diamond et Guillemot prévoient de produire des cartes à base de TNT 2. Chez Diamond, la Viper 770 (env. 1500 F) sera dotée de 32 Mo de mémoire vidéo et d'un TNT 2 standard, et il y aura aussi la V770 «Gamers Edition» qui sera pour sa part dotée d'un TNT 2 Ultra hautement cadencé mais au prix de 2000 F environ. Creative sortira la 3D Blaster TNT 2, dotée de 32 Mo de mémoire vidéo et d'un Ultra TNT 2 pour approximativement 1500 F. Chez Guillemot, ce sera la Maxi Gamer Xentor que nous avons testée (TNT 2 135 MHz, mémoire 166 MHz, env. 1000 F) ainsi que la Maxi Gamer Xentor 32 (TNT 2 166 MHz, mémoire 183 MHz, env. 1500 F). Il est à noter que toutes ces cartes sont au format AGP et qu'elles supporteront l'AGP 4x.

les fonctions d'avenir qui font défaut aux Voodoo 2 et 3. À commencer par le rendu en couleurs 32 bits, la gestion de la profondeur en 24 bits, ou encore un Stencil Buffer. Ce dernier permettant de créer des masques afin d'accélérer les ombres volumétriques ou encore de mieux gérer les cockpits en 2D des simulateurs de vol. En ce qui concerne l'Embossed Bump Mapping, il est géré en un seul cycle d'horloge. Cette technique permettant de créer des effets de relief ou des granularités, sans créer plus de polygones, en jouant uniquement sur la réflexion de la lumière. Le TNT 2 supporte aussi l'Anisotropic Filtering, technique de filtrage bien plus précise que le Bilinear ou le Trilinear, car elle prend en compte la profondeur. Bref, que du bon, on regrette juste que le TNT 2 n'ait pas intégré le très prometteur 53TC, ou DirectX Texture Compression, qui permet d'utiliser des textures de très haute qualité avec une perte de vitesse négligeable. Dans les jeux, le TNT 2 est donc le meilleur chip graphique puisqu'il allie la puissance et une architecture riche et élaborée. Dans les jeux, la version quasi finale de la Maxi

Gamer Xentor de Guillemot, dotée d'un TNT 2 à 135 MHz ainsi que de mémoire 166 MHz, nous a montré tout l'intérêt de ce chip. Les performances, en Direct3D comme en OpenGL sont au top niveau, puisque dans les jeux Direct3D, on arrive aux performances d'une Voodoo 3 3000 (166 MHz), et en OpenGL, les performances se situent entre une Voodoo 3 2000 et une Voodoo 3 3000. Ceux qui possèdent un bon écran bien large pourront profiter d'une jouabilité sans précédent en 1 024 x 768 avec des framerates variant entre 30 et 60 images par seconde. Et même au-delà, puisque l'on peut même atteindre les 1 280 x 1 024, tout en gardant une fluidité assez correcte. Pour la comparaison, le TNT 2 est aussi rapide en 1 024 x 768 que la TNT en 800 x 600. En observant de telles performances avec une version 135 MHz, on ne peut qu'être enthousiaste lorsqu'on pense que ce chip peut atteindre les 175 MHz. Bref, le TNT 2 s'impose aujourd'hui comme une référence pour tous les joueurs. Mis à part le 53TC et la décompression MPEG-2, rien ne manque à ce chip

extraordinaire qui ravira tous les fêrus de jeux 3D tels Half-Life, Quake II ou encore Dethkarz. Attention toutefois, passer d'une TNT ou d'une Rage 128 au TNT 2 n'est pas très pertinent, ces chips possédant déjà toutes les fonctions 3D nécessaires. D'autant qu'aujourd'hui, les jeux sont de plus en plus dépassés par les capacités des cartes graphiques. ■

Philippe Ramelet

## TNT 2

Constructeur : nVidia.

Prix : à partir de 990 F.



## SCORE GAMES RECHERCHE

### CONSABLES MAGASIN :

niveau bac + expérience exigée minimum 1 an  
personnel de la distribution, sous la responsabilité de  
rateur de réseau, vous êtes chargé de réaliser vos  
utils CA, marges et valorisation des stocks et le  
agement d'une équipe de 4 à 6 personnes.

### DEURS INFORMATIQUE :

niveau bac + expérience exigée minimum 1 an dans la  
de matériel informatique et logiciel jeux.  
des opportunités de progression au sein du Groupe  
RE GAMES.

oyer ou déposer CV + photo + lettre manuscrite à  
RE GAMES / DRII  
e d'Amsterdam  
Paris

# PC GAMER

## SALLE RÉSEAU

20 ordinateurs

TOURNOIS !!!

- Jeux vidéos :  
Neufs - Occasions
- Imports US
- Achat - Vente -  
Echange

de  
20 à 30'  
de l'heure

1 jeu acheté = 1 h  
de réseau offert

17, rue de Jussieu - 75005 Paris

Tél. : 01 45 87 03 49

Du lundi au samedi de 10h à 24h

# MAXI DVD *et* PC DVD

Remplaçant de plus en plus certains CD-ROM et la cassette vidéo, le DVD n'en finit pas de séduire les utilisateurs. Forts de leur expérience en la matière, Creative Labs et Guillemot nous proposent deux kits équipés des nouveaux lecteurs 6x.

**P**armi les kits DVD 5x qui ont fait le bonheur de beaucoup d'entre nous, ceux de Guillemot et de Creative Labs ont compté parmi les plus populaires. Et malgré la montée en puissance des solutions de décompression logicielle ou semi-matérielle, la formule du kit a toujours son mot à dire dans l'expansion du format DVD. En effet, décompresser le MPEG-2 grâce à son processeur ou encore à sa carte graphique, est une bonne solution car elle est économique. Mais disposer d'une carte spécialement dédiée à cela et qui permet en plus de regarder vos DVD vidéo sur la télévision, tout en profitant de l'apport du son digital AC3, c'est encore plus alléchant.

C'est d'ailleurs ce que proposent les nouvelles versions des kits DVD 6x des deux constructeurs précités, puisqu'ils sont tous deux équipés d'une carte à base de Real Magic Hollywood Plus. Celle-ci, outre le bénéfice apporté par ses sorties TV et S/P-DiF pour le son AC3, décode le MPEG-2 à merveille. Malgré son pontage arrière, elle offre une image d'une stabilité et d'une netteté impeccables. Malgré tout, il est regrettable que Creative Labs ait voulu adapter son propre logiciel estampillé Dxr3, au lieu de conserver celui d'origine, développé par Real Magic. En effet, côté qualité de lecture, la première mouture du logiciel Dxr3 ne tire apparemment pas pleinement parti de la puce Hollywood Plus. Il a fallu de multiples réglages afin d'obtenir une image correcte alors que le kit Guillemot et ses pilotes d'origine nous ont procuré entière satisfaction.

De plus, du fait de ce choix de la part de Creative, le logiciel de « dézonage » de la carte, que les malins trouveront sur le Net, s'avère inopérant, ce qui en découragera plus d'un. Côté lecture de DVD vidéo donc, c'est le MAXI DVD Theater 6x Max qui mène la danse. Et cet état de fait se

confirme d'ailleurs côté lecteur. Les performances du lecteur d'origine Toshiba, du kit Guillemot, se sont révélées bien supérieures au lecteur d'origine Hitachi, choisi par Creative Labs pour équiper le PC DVD Encore 6x Dxr3. Autant en mode CD que DVD, le premier dispose de temps d'accès record chez les lecteurs DVD, lui procurant un confort et une rapidité inégalée. Pour

ce qui est des taux de transfert, les deux sont tout de même de bons 6x en mode CAV et se situent au même niveau. Bref, si le PC DVD Encore 6x Dxr3 de Creative demeure toutefois un bon kit, il est largement surpassé par le MAXI DVD Theater 6X Max, qui constitue une excellente solution de lecture de DVD vidéo. ■

Philippe Ramelet

## MAXI DVD Theater 6x Max

Constructeur : Guillemot.

Caractéristiques techniques :

lecteur DVD 6x, lecteur CD

32x, mode CAV, interface IDE,

carte de décompression Real Magic Hollywood plus.

Prix : env. 1 700 F (lecteur seul : env. 1 000 F).



## PC DVD encore 6x Dxr3

Constructeur :

Creative Labs.

Caractéristiques

techniques : lecteur DVD

6x, lecteur CD 24x, mode

CAV, interface IDE, carte

de décompression Dxr3.

Prix : env. 1 800 F.



32 Mo

# 3D Blaster Riva TNT2 Ultra

Des graphismes  
plus saisissants,  
tu meurs !

## Attention, voilà la 3D Blaster Riva TNT2 Ultra !

Cette carte vidéo 2D/3D va pulvériser les records d'affichage du PC avec des graphismes saisissant de réalisme. Textures surdimensionnées, effets 3D aidés, bus AGP et 32 Mo de mémoire, elle vous garantit la meilleure qualité d'image en millions de couleurs avec une fluidité hors-normes, dans les jeux et toutes les applications multimedia.

Avec la 3D Blaster Riva TNT2 Ultra, vous ne serez plus pris à la gorge !

Pour plus de renseignements et obtenir votre CD-ROM de démonstration, contactez le 01 39 20 66 03 (dans la limite des stocks disponibles).

### Spécifications :

- Processeur 128 bits RIVA TNT2 Ultra de nVidia
- 32 Mo de mémoire
- Accélération saisissante 2D/3D vidéo
- Gère plus de 9 millions de triangles par seconde
- Affichage en millions de couleurs jusqu'à 2048x1536
- Sortie TV
- Diffère logicielle complète
- Compatible Microsoft DirectX3D, Open GL, Windows 95/98 et NT 4.0



**CREATIVE**

[WWW.SOUNDBLASTER.COM](http://WWW.SOUNDBLASTER.COM)

La clé vers une nouvelle dimension

**Cartes audio**

**Cartes graphiques**

**Haut-parleurs**

**PC-DVD**

**Vidéo**

# Sonic Vortex 2

Suite à la sortie de l'excellente MX 300 de Diamond, c'est Videologic qui met la main à la pâte afin de nous apporter une nouvelle carte à base de Vortex 2. Si les qualités de cette puce sont incontestables, reste à savoir si cette nouvelle carte peut se poser en alternative sérieuse de son aînée.

Aujourd'hui, deux formats principaux se partagent le marché des cartes son 3D : l'EAX de Creative Labs et l'Aureal A3D 2.0, librairie propriétaire de la puce Vortex 2 et développé par Aureal. À l'instar de Diamond avec l'excellente MX 300, Videologic a choisi ce dernier format pour équiper sa carte Sonic Vortex 2. Celle-ci, dotée de fonctions 3D très élaborées et permettant un positionnement du son dans l'espace exceptionnel, constitue un apport incontestable dans les jeux. À condition bien sûr de posséder un système d'enceintes Surround, composé d'au moins quatre enceintes. Dans Half-Life, par exemple, les effets et l'ambiance sonore sont décuplés. Vous pouvez entendre le son de vos pas différemment selon la texture du sol sur lequel vous marchez. Rien que le bruit des escaliers métalliques est un vrai régal de réalisme.

De plus, si un obstacle se trouve entre vous et une source sonore, la réflexion traduira parfaitement cet état de fait et la provenance des tirs ou les grognements d'un ennemi surgissant par derrière seront clairement identifiables. Ce qui représente un atout définitif en Deathmatch ou encore en mode Hunted (où d'ailleurs Seb pourrait peut-être enfin comprendre d'où ces coups de parapluie fatals lui arrivent).

Côté son 3D donc, la Sonic Vortex 2 est plus que bien équipée, du moins autant que sa consœur la MX 300. Notons de plus que les cartes à base de Vortex 2 sont aussi capables de gérer les formats de son 3D les plus courants, tels que le Direct-Sound 3D et même l'EAX. Certes moins bonne qu'une SB Live, elle le gère quand

même, ce qui lui procure un aspect polyvalent très appréciable.

Mais qu'est-ce qui peut bien différencier cette carte de la MX 300 ? Eh bien Videologic a jugé bon de l'équiper en standard d'une sortie AC3 digitale. Alors que la MX 300 nécessite l'acquisition de la carte fille MX 25 pour disposer du son AC3. Le son à la norme AC3 étant utilisé principalement par les DVD vidéo, il permet d'obtenir un son Surround de qualité numérique. Mais si ce choix peut de prime abord paraître plutôt « classe », il

s'avère assez discutable. En effet, on ne trouve que peu de systèmes sonores équipés de telles entrées ; il sont en général situés dans le haut, voir très haut, de gamme.

Ainsi, si pour le jeu la Sonic Vortex 2 est parfaite, ceux qui possèdent un lecteur DVD auront intérêt à se rabattre sur la MX 300 avec la carte fille, car ils pourront au final investir dans des enceintes de qualité et disposant d'un décodeur avec une entrée S/P-DIF classique. ■

Philippe Ramelet

## Sonic Vortex 2

Constructeur :

Videologic.

Caractéristiques

techniques : bus PCI,  
puce Vortex 2,  
compatible D3D Sound,  
EAX, A3D 2.0, prises  
analogiques et  
sortie digitale.

Logiciel : Future Beat 3D.

Prix : env. 700 F.





PARIS LE 17 JUIN 1999

# LES 4 D'OR

100 %

GEN4  
ERATION

## APPEL AUX VOTES DES LECTEURS

À l'occasion de la prochaine cérémonie officielle des 4 d'or 1999, nous vous demandons, cher lecteur, de bien vouloir nous remplir le coupon ci-dessous afin de nous permettre d'élire votre meilleur jeu de l'année 1998/1999...

Un tirage au sort permettra à l'un d'entre-vous de venir assister en exclusivité en compagnie des professionnels du marché à cette fantastique soirée.

VOTRE JEU DE L'ANNEE :

NOM DE L'ÉDITEUR :

VON NOM :

VON ADRESSE :

VON TEL :

BULLETIN À RENVoyer CHEZ :

PARTENAIRE MÉDIA / VOTE LECTEURS 4 D'OR

38 RUE GARIBOLDI

93100 MONTREUIL

DATE LIMITE D'ENVOI LE 15 JUIN 1999



Adresses E-mail : illimitées (sur deux domaines : [login@free.fr](mailto:login@free.fr) et [login@online.fr](mailto:login@online.fr)) - Site Web personnel : 25 Mo (sur deux types d'adresses : [perso@free.fr](mailto:perso@free.fr) et [perso@online.fr](mailto:perso@online.fr)).


Assistance technique : sur Internet [www.free.fr](http://www.free.fr) : réponses aux questions courantes. Par minitel : 3614 FREE (0,37 F TTC/mn) ou par téléphone au : 08 36 69 37 37 (2,23 F TTC/mn) lundi au vendredi.

**Free : l'Internet sans abonnement, sans restriction, sans contrainte de temps, ni d'argent. L'Internet à la maison, à l'école ou au bureau.**

Parce que nous pensons comme Jules Ferry en 1882, que la culture doit être accessible à tous, vous pouvez dès aujourd'hui accéder **gratuitement** à l'Internet. Plus d'abonnement, plus

de facture. Vous ne payez que la communication téléphonique locale à votre opérateur un point c'est tout. **Aucune mauvaise surprise, aucune taxe cachée.**

**Comment faire pour recevoir votre kit ?** Sur [www.free.fr](http://www.free.fr), par Minitel sur le 3614 FREE, par fax au : 01 56 26 03 14, par courrier à Proxad : 24, rue Emile Ménier 75116 Paris.



**«Et si on ne veut  
plus payer notre  
abonnement  
à Internet,  
tu dis quoi ?»**

**L'accès à  
Internet  
sans abonnement  
sans facture  
sans restriction  
sans obligation**

**0 Franc  
0 Euro**



**free**  
*La Liberté n'a pas de Prix*

22h, le samedi de 12h à 19h - Kit de connexion : (Windows 95/98 - Windows NT3.51/NT4 - Mac OS (5 (sortir de 7.5) - accès à Internet Linux, Free OS), ...

ous indiquant vos coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, numéro de téléphone). Dès réception de votre demande, votre Kit de Connexion vous parviendra dans les plus brefs délais.

ur tout renseignement complémentaire composez le :  
32 32 63 (0,99Ftc/mn)

# multiplayer

## Le Net embouteillé

• Le Wansadoo Tour 99, qui se déroulera du 19 juillet au 16 août, dans 20 stations balnéaires, vous permettra de passer du surf réel au surf sur le Net en quelques minutes. Et le tour de France de la baignade, c'est pour quand ?

• Les lots récompensant les vainqueurs de tournois sur des sites de jeux en réseau ne cessent de prendre de la valeur ! Ainsi, l'Internet Gaming Zone a gratifié l'un de ses vainqueurs d'une Tundra (Toyota) d'une valeur de 150 000 francs !

• Fireteam est à son tour victime de la «Cryogénisation». Alors que ce jeu de stratégie on-line est sorti depuis quelques mois aux États-Unis, il ne sortira qu'un mois de septembre en France. Merci qui ?

• Asia-Pacific Net, l'un des plus gros fournisseurs d'accès à Internet de Singapour, vient de se faire prendre la main dans le sac. Sans prévenir ses 200 000 abonnés, il a tout simplement scanné les disques durs de ces derniers. La raison officielle était la recherche d'un virus. Oui, oui, on y croit !



Déjà que certains fournisseurs d'accès à Internet avaient bien du mal à assurer aux utilisateurs des débits corrects aux heures de pointe, la situation ne risque pas de s'améliorer avec moult

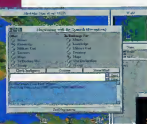
annonces d'accès gratuits à Internet. Certes on ne va pas s'en plaindre, car plutôt que payer un abonnement mensuel, cette gratuité permettra à tout le monde de surfer (attention, tous n'offrent pas les mêmes services). Actuellement, vous pouvez vous renseigner sur les divers sites concernés : <http://www.free.fr>, <http://www.freesurf.fr>, <http://www.libertysurf.com>, <http://www.loluce-online.com>.

Le plus embêtant dans tout ceci, c'est que le grand bénéficiaire sera une fois encore celui qui en fait le moins, France Télécom, qui va voir les heures de connexion augmenter à la vitesse grand V. Allez, soyons optimistes et envisageons donc une baisse des tarifs (je ne parle même plus de forfait, tout le monde se fout de moi !) des télécommunications. Quoi, tout le monde rigole aussi ?

## Mieux vaut tard que jamais

**Alléluia.** La version Multijoueur de Civilization II est enfin disponible !

Vendu au prix approximatif de 150 francs, **Civilization II Multiplayer** reprend le jeu et lui ajoute les options réseau qui lui faisaient si cruellement défaut. Vous pourrez donc affronter votre civilisation à celle de six autres joueurs sur Internet, en réseau local, par modem ou à tour de rôle. Multijoueur oblige, ce sont les options de négociation et de discussion qui ont été les plus travaillées. Vous pourrez ainsi créer des alliances secrètes et envoyer des espions dans les ambassades ennemies. Vous apprécierez également de pouvoir faire nombre de choses (définir la production, vérifier vos villes, etc.) alors que ce n'est pas à votre tour de jouer. Nous vous remercions certainement de cette nouvelle version en suivi réseau.



## Team Fortress médiéval



**The Heretic Fortress**, est un mod pour Heretic II, qui pourrait bien venir raviver la flamme de l'excellent jeu de Raven. Disponible

sur le Net au moment où vous lirez ces lignes, il mélange les modes Capture the Flag et King of the Hill, avec sept classes de personnages. Pour l'instant, le jeu oppose les personnages féminins aux personnages masculins, mais d'autres principes de jeu seront implémentés. Le but est bien entendu de défendre/investir une forteresse, avec diverses petites améliorations au moteur original. Surtout vous devrez utiliser intelligemment les forces et faiblesses de chaque profession...



## Turok version 2.5

Malgré le semi-échec de Turok 2 sur PC, Iguana et Acclaim remettent cela, en préparant pour la fin d'année, non pas Turok 3 (sûrement pour l'an 2000 !) mais Turok : Rage Wars, une version spécialement conçue pour le Multijoueur. Arriveront-ils à rattraper le tir ? Pour cela, ils proposeront 16 armes (dont 8 inédites), 6 personnages (Turok et 5 «affreux»), de nombreuses cartes spécialement construites et texturées pour les divers modes de Deathmatch et des bots dotés de l'intelligence ultime-de-la-mort-qui-tue...

## Mankind, enfin prêt...

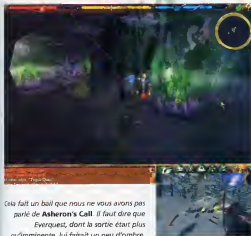


# L'ASJR

L'Association des Salles de Jeux en Réseau

Nou, je plaisais ! Et pourtant, l'ASJR annonce du 21 au 25 juin une manifestation (événement ou protestation ?) Mankind dans l'ensemble de ses salles de jeu en réseau. En tout cas, le mois de mai a été chargé avec une Lan-party à Narbonne, des tournois Official Formula One Racing, L'Entraîneur 3, Commandos : Le Sens du devoir et Civilization Call to Power. Le 26 juin, préparez-vous aussi à une nuit cyber-nationale de 22h00 jusqu'à 6h00 du matin. Parfait pour les joueurs insomniaques ! ■

## Le cri du cœur



Cela fait un bail que nous ne vous avons pas parlé de **Asheron's Call**. Il faut dire que Everquest, dont la sortie était plus qu'imminente, lui faisait un peu d'ombre. Mais le terrain est maintenant libre pour ce jeu de rôle on-line signé **Microsoft**. Ne parlons pas des caractéristiques du jeu (nous en avons largement le temps) et intéressons-nous au système de serveurs. Contrairement à Everquest, lorsque vous vous connecterez, vous ne choisirez pas un monde particulier qui correspond à un serveur précis. Pour le joueur de Asheron's Call, il n'existera qu'un seul et même univers, et l'existence de multiples serveurs sera transparente. Fins donc les temps du chargement entre les différentes zones du monde ! Maintenant, espérons que Microsoft désignera sortir le jeu en France ou que, tout du moins, des serveurs seront installés en Europe. ■

## Cyber Normands

La bonne ville de Laval s'apprête à accueillir le premier centre technologique européen dédié à la réalité virtuelle. Du 3 au 6 juin 1999, les premières rencontres **Laval Virtual '99** réuniront particuliers et professionnels autour des enjeux des réalités virtuelles pour le prochain millénaire. Conférences, animations et démonstrations de nouvelles technologies ponctueront ces trois cyber-journées, de cadre digitalisé bien sûr, en présence de François d'Aubert, ancien ministre et député-maire de Laval. Le jeu ne sera pas oublié, et une grande compétition, avec à la clé de nombreux prix, verra s'affronter les meilleurs cyber-gladiateurs de France ! ■

## C'est pas moi, c'est lui !

Le mois dernier, c'était le virus Melissa ! Ce mois-ci, pour commémorer de bien triste manière le 13<sup>e</sup> anniversaire de l'accident de **Tchernobyl**, c'est un virus du même nom qui a ravagé la communauté informaticienne mondiale. Se déclenchant le 26 avril dernier, il a tout simplement effacé les disques durs de centaines de milliers de PC (notamment sous Windows 95/98). Le créateur de cette catastrophe ambulante a été arrêté à Taïwan. Il s'agit d'un jeune Taïwanais, Cheng Ing-hou qui aurait lâché la bête en avril 1998 pour montrer son « mécontentement » vis-à-vis des sociétés éditrices d'ordinateurs. Le plus fou, c'est qu'apparemment, étudiant alors dans l'institut technologique de Tatung, il n'avait été sanctionné que par un blâme de la part de son université, pas vraiment consciente de l'ampleur du désastre. Maintenant, il risque une peine maximale de deux ans et à peine 1 500 francs d'amende ! ■



# multiplayer



**L**e phénomène des salles de jeu en réseau prouve bien que les joueurs préfèrent la convivialité des contacts directs. Certaines d'entre elles n'hésitent donc pas à organiser des réunions importantes, dépassant les limites imposées par les 10 ou 15 machines qui constituent leur parc habituel. Sous l'impulsion de l'A.S.J.R., et plus spécialement des salles de jeu en réseau de Alerte Rouge et de Versus (Narbonne), une Lan-party s'est déroulée le samedi 18 avril dernier dans un café de Carcassonne, spécialement aménagé pour l'occasion. L'équipe des deux salles avait passé la matinée à installer ses machines et celles de certains particuliers, pour les connecter en réseau via plusieurs hubs. La présence sur place de quelques habitués de ce genre de manifestation permet de faire fonctionner l'ensemble du réseau assez rapidement, avec près d'une trentaine de bécasses reliées. Les passionnés, présents dès le début de l'après-midi, avaient commencé à se chauffer mais c'est avec la nuit que se manifesta l'arrivée massive de joueurs pour s'éclater sur Quake II, Starcraft, Half-Life et autres stars de la communauté des jeux réseau.

## Alerte rouge cathare

Si l'âge des joueurs variait entre 15 et 25 ans [Ndlr : Tu n'as pas joué Didier ?], tous étaient bien évidemment des passionnés qui n'avaient pas hésité à investir une bonne partie de leurs économies. On eut bien

Entre jouer contre des adversaires anonymes et se friter dans une salle avec des copains, il y a une grande différence. Les salles de jeu en réseau l'ont bien compris et les Lan-party se généralisent, offrant aux joueurs d'immenses arènes d'affrontement.



droit à la visite de quelques curieux, attirés par les jeunes s'excitant devant leurs écrans... Le tarif pratiqué, pour les joueurs amenant leur PC, était de 60 francs pour 10 heures et 130 francs pour 20 heures. Pour les joueurs venant les mains vides, les tarifs montaient respectivement à 150 francs et 250 francs. Un peu cher pour certains joueurs, organisant eux-mêmes des événements pour un coût nettement moindre, mais dans ce cas, les participants n'avaient pas grand-chose à faire pour l'installation. Le cadre était sympa et le nombre de participants plus important. Si l'installation avait commencé à 10 heures du matin, à 12h00, les parties commençaient déjà, et c'est vers 14h00 que l'ensemble des machines furent connectées. Ensuite, durant l'après-midi et surtout la nuit, firent rage des combats entre Zergs et Protoss, avec des incursions « sininiennes » et surtout un énorme succès de l'extension gratuite pour Half-Life : Team Fortress Classic. Pour ce dernier, avec des parties opposant jusqu'à 17 combattants, ce fut très violent, avec des moments où sortir de sa base de quelques centimètres signifiait une mort immédiate ! Bref, c'est vers 10 heures du matin que se termina la réunion, avec une revanche annoncée pour début mai... dans la salle de Narbonne de cette fois-ci.

Didier Lati

adresse : [asjr.cyberstation@orange.fr](mailto:asjr.cyberstation@orange.fr)



## Alerte à Carcassonne

# Les Lan-Party

DÉCOUVREZ AOL  
et profitez de tout  
Internet



100 heures  
gratuites\*

Accédez à  
**Internet**

avec le CD-ROM AOL  
à votre disposition

## ESSAYEZ VITE !

Internet, tout le monde  
peut le faire... Faites-vous  
votre propre idée, simplement  
et en toute liberté avec AOL.


Communiquez par e-mail  
avec vos proches, bien sûr,  
mais aussi avec  
des correspondants  
du monde entier.

Retrouvez nos sélections  
des meilleurs sites Internet.

Découvrez des programmes  
exclusifs et très simples  
d'accès, sur tous les sujets  
qui vous passionnent :  
Info, Sport, Savoir, Jeux,  
Voyage, Finance...

Le moment est venu de vous  
faire votre propre point de vue...

- Le n°1 mondial de l'accès à Internet
- Un accès simple et complet à tout Internet
- 3 formules d'abonnement adaptées à vos besoins :
  - 35 F/mois pour 2 heures (19 F/h supp.)
  - 95 F/mois en connexion illimitée
  - **Nouveau** : 650 F/an en connexion illimitée, soit moins de 55 F/mois
- La possibilité de changer de formule gratuitement\*\*
- 5 adresses électroniques, une pour chaque membre de la famille
- Des programmes exclusifs : Canal+, Les Guignols de l'Info, l'AFP, Courrier International,...
- Une nouvelle version plus simple et plus rapide
- Un accès au coût d'une communication téléphonique locale
- Un service clientèle gratuit pour répondre à vos questions

AOL est un service de  comcast

Pour plus d'informations ou si vous n'avez pas votre CD-ROM de connexion,  
appelez le 01 69 19 94 50 - Consultez le 3615 AOL (1.01 F/mn)  
visitez notre site [www.aol.fr](http://www.aol.fr)

**AOL**

Simplifiez-vous Internet



# Tribes

## UN POUR TOUS...

...et tous pour un ! Telle est la philosophie de cet excellent *quake-like* qui ne cesse de faire des émules au sein de la tribu des *quakers*. C'est simple, ils se déchiraient et s'entre-déchiraient sur Quake pour rien. À parler et s'entraider sur Tribes !

Force est de constater que Tribes prend le pas sur Quake. C'est simple, à partir du moment où tous mes amis quakers ne disent plus : « Bon allez les gars, un petit Quake pour se détendre » mais plutôt : « Ce coup-ci je prends le sniper et je file au drapeau », je savais que la conversion était achevée et, personnellement, j'ose le dire : le Roi est mort, vive le Roi ! Avant tout, pour les quelques sceptiques qui auraient peur d'acheter un jeu auquel personne ne joue (à ce propos, vous pouvez maintenant l'acheter via le site de Sierra France - [www.sierra.fr](http://www.sierra.fr)), je dirais simplement que, depuis le test de Tribes (Gen2 numéro 120), plus de 150 nouveaux serveurs se sont ouverts sans compter deux nouveaux Master Serveurs, l'un en Angleterre et l'autre en Australie. De plus, inutile d'acheter un logiciel supplémentaire du genre Gamespy pour trouver des parties. Le moteur de recherche est intégré et un simple clic vous affiche toutes les parties disponibles sur le Master Serveur sélectionné. Le plus difficile dans tout ça, c'est de savoir quel type de personnage vous allez jouer. Deux



cas se présentent : soit vous êtes déjà dans une guilde et donc tout a été décidé avant le début de la partie, soit vous êtes nouveau ou solitaire. Dans ce cas là, vous débarquez en plein milieu d'une partie où vous ne connaissez personne (sic !)

### Le jeu d'équipe

La première chose à faire est de presser la touche « Tab ». Vous voyez apparaître le nombre de joueurs dans chaque équipe ainsi que le score actuel. Après vous être donc assuré que les équipes étaient bien



Dyni4D  
Your Base is  
Empty's Home

Kills: 0  
Deaths: 0  
Points: 0



équilibrées, vous devez tendre l'oreille afin de savoir si certains ont déjà défini leur rôle. Pour cela, activez votre carte de commandeur, celle-ci affichant toutes les assignations ainsi que la position de vos alliés. Si vous estimez que la base est défendue par un nombre suffisant de joueurs, optez pour un équipement d'attaquant. Dans ce cas, on revêt généralement une armure légère ou au contraire une armure lourde, l'armure moyenne (permettant de porter des objets lourds et d'avancer à une vitesse correcte) étant plutôt réservée à poser les « outils » sur la carte. Pour attaquer, il faut donc passer aux extrêmes. Ainsi, soit vous enfiler l'armure légère et vous prenez le fusil de sniper, soit vous choisissez d'avancer à une vitesse très lente mais, en contrepartie, blindé et armé jusqu'aux dents. Bien sûr, ces deux fonctions sont complémentaires car le blindé s'occupe d'ouvrir la voie et d'assurer les arrières du tireur d'élite qui file au drapeau. C'est le binôme le plus connu de Tribes. Toutefois, il existe certains postes qui font de vous une arme de défense importante...



## Attention... surprise !

Il s'agit de prendre, par le biais de la Station de Commande qui se trouve dans chaque base ou vaisseau, le contrôle des armes défensives tel le gros canon à plasma ou encore le lance-roquettes. Imaginez la sur-

Depuis votre base, vous pouvez :



## Raccourci clavier

Créez un fichier autoexec.cs que vous placerez dans le répertoire « Tribes/config ». La première ligne est obligatoire, quant aux autres, « messageAndAnimate » concerne les animations (1 à 13) et « say » les sons (il en existe des dizaines). Voilà la syntaxe pour vous en servir (en maigre, les touches à presser et en italique, la touche de fonction ALT). La première ligne est obligatoire :

```
EditActionMap (« playMap.sae ») ;
bind (keyboard0, make, « z », TO,
« messageAndAnimate (10) ») ;
bind (keyboard0, make, alternate, « z », TO,
« messageAndAnimate (11) ») ;
bindCommand (keyboard0, make, « f3 », TO,
« say (1, I need an APC
pickup~wneedpku) ») ;
bindCommand (keyboard0, make, « f5 », TO,
« say (1, I defend Our
Base I~wdefbase) ») ;
```

Voici la liste des animations...

- 1 : Dégage ! (geste de la main)
- 2 : Par là ! (vous montrez une direction)
- 3 : Stop ! (lève le bras)
- 4 : Salut militaire
- 5 : Révérence
- 6 : Joie (sautille sur place)
- 7 : Joie (fait un pas de danse)
- 8 : Provocation (bras d'honneur)
- 9 : Provocation (geste dédaigneux)
- 10 : À genoux (un genou à terre)
- 11 : Gros dur (position de crâneur)
- 12 : Salutations (geste de la main)
- 13 : Bye (geste de la main)

... et quelques sons :

```
I need an APC pickup (~wneedpku)
Wait... I'm Coming ! (~wwait1)
Defend Our Base ! (~wdefbase)
APC Ready to go... Waiting for Passengers
(~wwaitpas)
Base Need More Defenses ! (~wneeddef)
Return our flag to our base (~wretflag)
```



prise de vos adversaires dès lors que le canon ne tirera plus de façon mécanique sur la première cible qu'il repère, mais qu'il feinterait d'être désactivé et attendra que l'ennemi sorte pour l'allumer ! Alors, il est vrai que c'est moins excitant que de partir pour le drapeau mais gardez en mémoire que vous jouez pour toute une équipe. Et puis, rien ne vous empêche de faire tourner les rôles. Tout est affaire d'équilibre. Et celui-ci se trouve en communiquant avec vos partenaires. La communication est d'ailleurs très bien gérée dans Tribes. Outre le chat principal, affiché en permanence en haut de l'écran, vous aurez deux autres outils à votre disposition : le son et les gestes. En effet, des sons prédéfinis existent afin d'attirer l'attention de vos coéquipiers même s'ils sont dans le feu de l'action. De la même manière, vous disposez d'animations



## CAPTURE THE FLAG

Your team wins the mission with 2 points.

**Mission Information:**

- Mission Name: Capture the Flag
- Team A: 2 points
- Team B: 1 point
- Team C: 0 points
- Team D: 0 points
- Team E: 0 points
- Team F: 0 points
- Team G: 0 points
- Team H: 0 points
- Team I: 0 points
- Team J: 0 points
- Team K: 0 points
- Team L: 0 points
- Team M: 0 points
- Team N: 0 points
- Team O: 0 points
- Team P: 0 points
- Team Q: 0 points
- Team R: 0 points
- Team S: 0 points
- Team T: 0 points
- Team U: 0 points
- Team V: 0 points
- Team W: 0 points
- Team X: 0 points
- Team Y: 0 points
- Team Z: 0 points

**Mission Summary:**

**Mission Objectives:**

- You have captured the flag 2 times.
- You have captured the flag 1 time.



pour votre personnage afin de communiquer soit avec vos copains (joie) ou avec vos ennemis (grognement). Consultez l'encadré pour en apprendre un peu plus sur les « binders » (raccourcis clavier). Voilà résumées de façon sommaire les possibilités de Tribes. La liste n'est bien sûr pas exhaustive et seule une expérience de jeu réelle vous fera comprendre que Tribes est bien le seul quake-like qui crée une vraie ambiance d'équipe ! ■

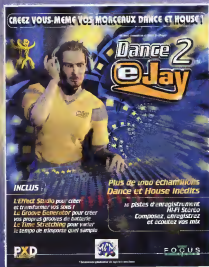
Loïc Claveau

**Genre:** Quake-like  
**Format:** CD-ROM PC  
**Éditeur:** Sierra  
**Adresse:** [www.sierra.com/dynorio/tribes](http://www.sierra.com/dynorio/tribes)  
**Catégorie:** mini 3D  
**Catégorie:** action, stratégie  
**Suites:** Tribes 2, Tribes 3  
**Nombre de joueurs:** max. 12  
**Play:** max. 2h  
**Play:** max. 1h

**CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX DANCE ET HOUSE !**

**NUITS BLANCHES  
GARANTIES...**

**Dance 2  
eJay**



Avec plus de 1000 échantillons musicaux réalisés par des professionnels, Dance eJay 2 met à la portée de tous la création de morceaux incroyables dignes des meilleures productions musicales du moment.

Transformez votre P.C. en un véritable Home studio. Dance eJay 2 vous propose 16 pistes hi-fi stéréo, une boîte à rythme, et plein de nouvelles fonctions incroyables.

**249 F\***

**Ecran Principal**



Double cliquez sur un échantillon pour l'écouter, placez le sur l'une des 16 pistes, répétez à nouveau l'opération avec de nouveaux samples, et construisez pas à pas un véritable morceau de musique. C'est simple et intuitif, très vite vous obtiendrez un résultat stupéfiant.



**Le Groove Generator**

Une boîte à rythme géniale ! Avec 500 sons de batterie préenregistrés, le Groove Generator vous permet de réaliser vos propres séquences rythmiques en live ou en mode pas à pas et donner ainsi à vos morceaux un beat 100 % original !



**L'Effect Studio**

Avec l'Effect Studio, transformez n'importe quel son ou encore votre voix pour lui donner de nombreux effets ou changer sa tonalité.

Variiez en temps réel le tempo de vos samples.



Réglez le volume de chaque piste et les sorties audio en temps réel.



**Le Time Stretching**

**PXD**  
MUSICSOFT

Plus d'infos, démos, banque de samples, concours, forum sur  
<http://www.ejay.net>

**FOCUS**

© PXD Musicsoft Inc. 1999. Tous droits réservés © Focus Marketing. 1999. Tous droits réservés. Dance eJay 2, le logo eJay et PXD sont des marques déposées par PXD Musicsoft, Inc. Toutes les autres dénominations sont des appellations commerciales de leur propriétaire respectif.  
Focus Marketing : 100, avenue du Général Lucien 93 692 Pantin Cedex

\*Prix public généralement constaté

# Half-Life

## L'AUTRE MOITIÉ

# Team Fortress Classic

Soucieux de ne pas laisser Half-Life sombrer dans l'oubli après une sortie fracassante, les p'tits gars de chez Valve prolongent sa carrière grâce à un add-on Multijoueur, hérité de Quake et distribué gratuitement. Ça, c'est de la philanthropie !

Pour l'instant, les seuls quake-like à avoir bénéficié d'un suivi réseau exemplaire furent Quake I et II, justement. Ni Sin, ni Shogo ne les autres ne sont parvenus à occuper le devant de la scène Multijoueur. Malgré deux modes de jeu assez triviaux (Deathmatch et Deathmatch en équipe), Half-Life est aujourd'hui le leader du genre. Très joué sur le Net grâce à un serveur (WON) performant qui permet de jouer (dans l'ensemble) dans de bonnes conditions, ce hit bénéficie en plus d'une architecture ouverte. Des centaines de cartes, skins et modèles réalisés par les fans continuent, aujourd'hui encore, à sortir.

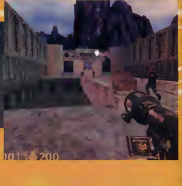
Mais se tirer dessus, même si ça défoule bien et que c'est vraiment très rigolo, ça finit toujours pas à lasser un peu. Même ici à Gen4, après des mois de parties quotidiennes et l'anéantissement systématique de tout le monde par votre humble (et modeste) serveur [Ndlr : Pipeau], nous en étions arrivés à limiter Half-Life à une ou deux parties par semaine. [N de la correctrice : Hélas !] Il était donc temps d'apporter du sang neuf. Nous en avions rêvé, Valve l'a fait ! Les vétérans du quake-like connaissent tous son fameux add-on Team Fortress. Et vous aussi d'ailleurs, après les dizaines de news que nous avons fait à dessus. Toutefois, pour ceux qui reviennent d'un pèlerinage sur Mars ou de vacances au Kosovo abnégées à



cause d'une mauvaise météo (il y pleut beaucoup, et pas seulement de l'eau), je vais rappeler le principe du jeu. Contrairement au Deathmatch, deux équipes s'affrontent pour atteindre un objectif bien précis (généralement la capture d'un drapeau, mais pas seulement, voir plus loin) et rassemblent des personnages distincts, tous dotés d'aptitudes et d'armes qui leur sont propres. Le sniper sera évidemment le seul à tirer avec un fusil à lunette, le mitrailleur, avec une énorme Gatling, etc. Leur équipement est également particulier, constitué par certains types de grenades (enflammées, étourdissantes, etc.).

### Raaaaa lovely

Team Fortress Classic pour Half-Life se patche donc sur le jeu original et s'y substitue. Les lecteurs réguliers en ont trouvé une version sur le CD du mois dernier. Une fois connecté au Net, on peut entrer dans n'importe quelle partie en passant par WON. Inutile de le nier, Team Fortress est excellent. Il



apporte en effet au jeu une dimension tactique et stratégique dont il était jusqu'ici dépourvu. Les équipes (pas toujours homogènes) sont constituées de personnages différents qu'il faudra savoir utiliser. Les débutants peuvent directement s'orienter vers le mitrailleur, qui bénéficie d'une armure monstrueuse : avec lui, on peut s'aventurer seul en terrain ennemi et dézinguer pas mal de monde avant de rendre l'âme. Les joueurs avertis lanceront même ses grenades qui explosent en quatre fois !

On trouve deux types de personnages dans le jeu : les forceurs (mitrailleur, pompier, etc.) destinés à l'assaut, et les utilitaires (technicien, espion, etc.) qui ne s'illustreront pas forcément par un nombre de kills élevés, mais donneront un sérieux coup de main à leur équipe. De toute manière, le ressort de Team Fortress n'est pas le même que Half-Life puisque le système de score est radicalement différent. L'équipe et



## Les différents personnages : Les bourrins

### LE MITRAILLEUR

C'est évidemment la force brute du jeu. Son armure monte jusqu'à 300 points et il livre bataille avec une énorme mitrailleuse, imprécise certes, mais ravageuse à courte distance. Pour compléter le tout, il dispose aussi de grenades offensives explosant en quatre fois. Indispensable pour les assauts mais attention à la lenteur.



### LE POMPIER

Contrairement à ce que son nom laisse penser, le pompier n'éteint pas les feux, il les allume ! Doté d'un lance-flammes, il est inefficace à longue distance mais enflamme très facilement des cibles proches qui flambent ainsi en quelques secondes. Son équipement est complété par des grenades inflammables et un bazooka qui tire des charges, euh, enflammées.



### L'ARTIFICIER

Idéal pour faire le ménage dans une salle, le grenadier tire des charges explosives dévastatrices. Un joueur sachant s'en servir correctement (genre Seb) sera même capable de les projeter directement sur les joueurs : mort assurée sauf s'il s'agit d'un mitrailleur. Jouer avec les rebonds s'avère aussi très payant !



### LE SOLDAT

Le soldat est presque le parent pauvre de Team Fortress puisqu'il dispose d'un pauvre bazooka dépourvu de viseur laser, comme dans Half-Life. Heureusement que sa cadence de tir est assez honorable pour stopper une avancée ennemie. Les joueurs particulièrement adroits parviennent à faire de gros dégâts au corps à corps.



chaque joueur marquent des points lorsqu'ils atteignent l'objectif visé : par exemple, amener un président à protéger à bon port donne 20 points alors qu'un kill en rapportera toujours un.

## À la mode de chez nous

Plusieurs modes de jeu sont disponibles et les fans en créent sans cesse de nouveaux. Toutefois, les plus joués sont les suivants : la Capture du drapeau ennemi est simple puisqu'il faut aller dérober le fanion des adversaires et le rapporter dans sa base. Il faut évidemment prévoir une attaque et surtout, une défense pour protéger efficacement son drapeau. Il est toujours désagréable de revenir à sa base avec le drapeau ennemi, poursuivi par des mitrailleurs enervés, et croiser quelqu'un qui revient chez lui avec le vôtre !

La protection d'otages est très stressante : des gardes du corps doivent escorter un président d'un endroit à l'autre de la carte. Ce serait facile s'il n'y avait des joueurs qui incarnent des snipers. La carte de base est un modèle du genre puisqu'elle comprend des immeubles assez hauts, des zones à risque et des ruines, et qu'elle garantit beaucoup de fun.





► L'attaque par gaz est une excellente idée, même si elle n'est pas du meilleur goût : chaque équipe dispose d'une clé permettant de déclencher une attaque par gaz sur toute la carte.

La conquête est peut-être le mode de jeu le plus stratégique : il faut s'emparer de cinq zones avant l'ennemi en posant un drapeau dessus. La première équipe à les contrôler toutes gagne. Jetez un coup d'œil dans la rubrique Place net pour avoir l'adresse d'un site où vous trouverez toutes les nouvelles cartes.

Bon c'est entendu, Team Fortress Classic est une réussite qui donne aux parties Multijoueur un nouvel intérêt. Mais ce n'est pas fini puisque Valve nous promet un Team Fortress 2 encore plus passionnant. Requiem et les autres ont dursoché à se faire, moi je vous le dis ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Genre : action / stratégie  
Format : CD-R, DVD+R  
Éditeur : Sierra  
Adresse : <http://www.siemer.fr>  
Config. mini. : Pentium 2,0 GHz  
Config. recom. : Pentium 3,0 GHz  
Support osses : DirectX 9.0c  
Nombre de joueurs max. : 32  
Lang. max. : 10 langues  
Play recom. : 1,5 m/s



## Les différents personnages : Les utilitaires

### L'ESPION

Évidemment le plus amusant à jouer : il permet de changer de couleur et d'emprunter n'importe quelle skin. Une fois parmi les joueurs adverses qui ne se méfient pas, il suffit d'arriver dans leur dos et de les égorger ! Son pistolet tire des fléchettes qui ralentissent les cibles, et ses grenades sont étourdissantes.



### LE TECHNICIEN

Le technicien a essentiellement un rôle défensif puisqu'il peut construire des tourelles ouvrant le feu sur les ennemis, ainsi que des ravitailleurs. Les tourelles supportent trois niveaux d'upgrades qui les rendent toujours plus solides et dévastatrices. Attention, comme les ragondins, il faut en prendre soin : la réparer et remettre des munitions dedans régulièrement.

### LE MÉDECIN

N'espérez pas faire des ravages avec le médecin : son fusil à pompe lui permettra de se défendre mollement. Non, son truc, au doc', c'est raccommoquer les blessures. Muni de sa trousse de soins, il fait remonter les points de vie de tout le monde. Une touche permet même de l'appeler lorsqu'on est vraiment mal en point.



### LE SNIPER

Lâche, sournois mais redoutable, le sniper permet d'aligner sa cible à des centaines de mètres grâce à un fusil à lunette doté d'un gros zoom. Les nostalgiques de l'arbalète vont donc pouvoir se la jouer caché. Et ça vaut mieux car le sniper a très peu de points de vie et d'armure. Mieux vaut éviter l'affrontement direct.

### L'ÉCLAIREUR

Lui aussi est très faible : son seul atout est sa vitesse. À côté de lui, Speedy Gonzales est une tortue. À part un autre éclaireur, personne ne peut le rattraper. Il a donc un rôle offensif important à jouer, puisqu'une fois en possession d'un objet, il devient impossible à poursuivre ! Parmi son équipement, on trouve des pièges qui ralentissent ses poursuivants !





# **VOLANT FORCE RS ACT.LABS**

**RETOUR DE FORCE Haute technologie I-FORCE**

Maitrisez  
l'art du  
piloteage.

**I-FORCE**



1 CARTOUCHE  
FOURNIE.

La nouvelle technologie RS ENGINE  
Retour de force I-FORCE permet la compatibilité du volant  
sur les différents supports de consoles existants:

PC, Playstation, et Nintendo 64.

\*Boutons HYPER programmables.

\*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.

\*Prise de volant rembourrée.

\*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.  
Micro switch.

Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.

\*Modes de commande analogique et numérique.

**PORT DU  
CASQUE OBLIGATOIRE !!!**

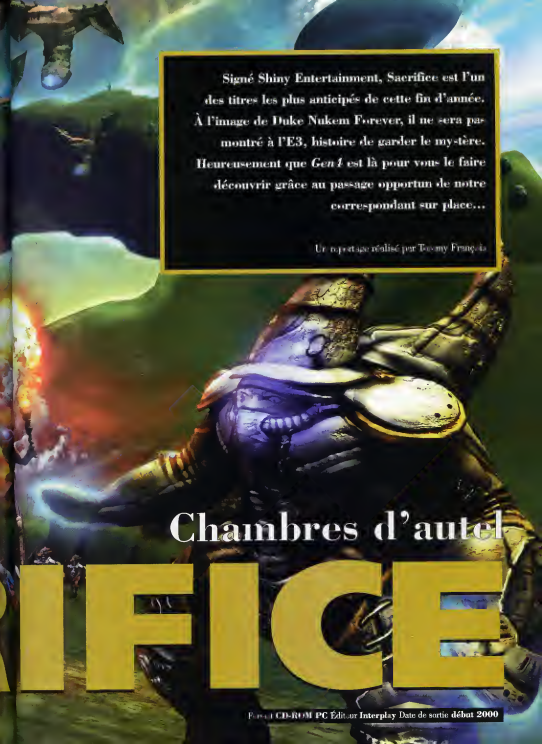
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY  
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO







# SACR



Signé Shiny Entertainment, Sacrifice est l'un des titres les plus anticipés de cette fin d'année. À l'image de Duke Nukem Forever, il ne sera pas montré à l'E3, histoire de garder le mystère. Heureusement que *Gen 4* est là pour vous le faire découvrir grâce au passage opportun de notre correspondant sur place...

Un reportage réalisé par Tommy François

Chambres d'autel

# RIFICE

Format CD-ROM PC Éditeur Interplay Date de sortie début 2000



**R**ares sont les compagnies qui développent encore des jeux de stratégie en temps réel avec pour objectif de dépasser les ventes de Starcraft. Depuis sa sortie l'an dernier, l'œuvre de Blizzard a placé la barre très haut, un défi bien difficile à relever pour la concurrence. Dans le domaine de la 3D temps réel, les choses sont encore plus complexes, car malgré quelques bons produits (Battlezone, Urban Assault ou Uprising 1 & 2), le succès a été plus mitigé. Bref, toutes les facettes d'un jeu de ce type se doivent d'atteindre un niveau de qualité exceptionnel pour le rendre intéressant. Une

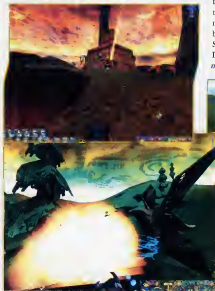


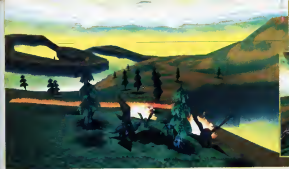
génése trop rare, et pourtant, Shiny Entertainment nous a dévoilé en exclusivité sa prochaine tentative dans le domaine : Sacrifice. Sans se laisser distraire par les sirènes silicoïnes de Californie (les locaux sont basés à Laguna Beach, en face de l'océan pacifique), Shiny Entertainment travaille d'arrache-pied sur Sacrifice, depuis bientôt deux ans. Suite aux retards incessants de Messiah, une autre production Shiny Entertainment, la petite compagnie a absolument tenu à garder le secret autour du jeu. Force nous a été de constater qu'ils ont pris une bonne décision puisque le travail effectué sur Sacrifice est pour le moins impressionnant. Dirigée par Martin Brownlow (le programmeur principal), l'équipe a cherché à inno-

ver sur tous les plans. Composé de deux autres programmeurs et six artistes, ce petit groupe a vraiment remis en question les normes institutionnalisées par les grands du milieu, même si la comparaison avec Quake saute immédiatement aux yeux.

### Combat de géants

Pour commencer, Martin Brownlow a effectué un grand pas en avant dans la conception de son moteur 3D. Comme vous pouvez l'imaginer, il n'est pas toujours facile d'afficher des dizaines de personnages en simultané dans un jeu de stratégie. C'est d'ailleurs la raison principale pour laquelle Blizzard n'est toujours pas passé à la 3D ! Logique oblige, Martin a créé un programme capable





de gérer de multiples éléments. Tous les objets tridimensionnels de Sacrifice, des simples sorts aux structures complexes, en passant par le terrain dans son intégralité, sont recalculés à chaque image du jeu. Le processeur de votre micro mouline donc constamment en fonction d'un nombre impressionnant de paramètres, comme le placement de la caméra, le nombre de figurants dans une bataille, la distance entre les sorts, etc. Cette approche très souple a ouvert de nouveaux horizons pour la stratégie en temps réel. Au lieu de la traditionnelle vue de haut, Martin a placé la caméra derrière les unités. Grâce à la mutiballité du moteur, vous pouvez donc diviser votre écran en deux, trois ou quatre parties différentes pour

suivre plusieurs groupes de combattants en même temps. Toujours d'un point de vue technique, Sacrifice vous propose d'autres petits plus, comme un ciel animé et une version programmée spécialement pour le Pentium III. En effet, édité par Interplay, Sacrifice a suscité beaucoup d'intérêt de la part de Intel. Résultat des courses : un programmeur Intel vient fréquemment à Shiny Entertainment optimiser le code pour le Pentium III.

### Grêle d'intestins ?

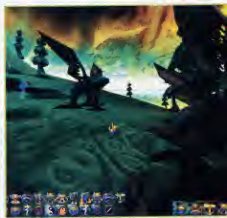
Si la technologie joue un rôle important dans Sacrifice, le concept bénéficie également de quelques détails novateurs. Au lieu de construire une base et de générer une horde

de meurtriers comme dans la grande majorité des jeux du genre, le concept de Sacrifice tourne autour de la magie. Vous jouez le rôle d'un sorcier qui cherche à devenir le champion des dieux et, par conséquent, maîtriser toutes les différentes sortes de magies qui existent. Les cinq classes de sorts tournent autour du feu, la nature, l'eau, la mort et l'air. Chacune d'entre elles est affiliée à une divinité. Votre personnage a deux options : créer des créatures ou s'attaquer à l'ennemi par le biais de la magie. Au fil des niveaux, vous pouvez bien évidemment accéder à des pouvoirs de plus en plus puissants. Je précise d'ailleurs à ce sujet que les

## Une équipe d'enfer



Voici l'équipe de sacrifice au complet. De gauche à droite : Jonathan Gwyn, Martin Brownlow, Joby Otero, Craig, Dragset, Paul Varnee, Manjit Jhita (un ancien de Psychosis), Didier Malenfant (version PlayStation de Heart of the Darkness), Dan Liebgold (l'un des membres de l'équipe originelle de Starcraft) et Alain Maindron (créateur de Ecstacy).





## La touche MDK



Martin Brownlow, le chef d'équipe, est un des deux programmeurs de MDK. Comme vous pouvez le voir lorsque vous vous emparez de l'observatoire, la caméra rappelle un tantinet le mode Sniper de MDK.

► créatures sont exceptionnellement originales. Joby Otero, le directeur artistique, a mis un point d'honneur à ne pas créer un jeu médiéval fantastique dans la lignée Donjons et Dragons. Déterminé à ne pas tomber dans ce moule trop fréquemment utilisé, il s'est acharné en dessinant des centaines de croquis inédits avant de se lancer dans la modélisation des créatures. Ainsi, l'une des bêtes les plus loufoques du jeu s'arrache ses propres entrailles pour les lancer sur ses ennemis. Cette inamovible vivante s'appelle tout simplement Gut Chucker, en français littéral « lanceur de boyaux ». Toujours dans

la même lignée, Lightning Ass (« fesses éclairs ») se sert de son derrière pour marteler ses adversaires avec de la foudre. Le premier jeu pétomane ?

### 3D surréaliste

Pour se démarquer encore plus, Joby Otero a également peaufiné le style artistique. On pourrait presque parler du premier jeu surréaliste. Comme quoi les courants artistiques se dégagent aussi dans les jeux vidéo ! Notre homme a donc donné une touche particulière aux textures de Sacrifice. Une myriade de couleurs s'entremêlent avec des formes peu



communes. Comme son nom l'indique, Sacrifice joue aussi sur la notion d'offrandes aux dieux. Votre sorcier devra donc immoler certaines de ses troupes pour gagner le droit d'utiliser des structures qui se trouvent sur l'aire de jeu. Ces dernières sont très variées. Vous aurez l'occasion de contrôler un observatoire, un canon géant ou des hexes d'idolâtrie... Du côté des missions, les objectifs s'annoncent assez prometteurs. Dans l'une d'entre elles par exemple, vous devrez libérer un monstre écorne prisonnier d'un pentacle, en sacrifiant cinq de vos créatures. Une fois que vous y parviendrez, vous devrez alors réussir à l'utiliser pour anéantir vos ennemis ou tuer le sorcier du camp adverse. Encore un concept original, puisque ►



# 3617 Efi

**Efficace Facile Immédiat**

**SANS CB  
NI CHÈQUE**



Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDEROMS, Jeux Playstation et K7 parmi plus de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 Efi. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés très rapidement, sans frais de port : vous ne payez que la communication (3,57 F/min)\*.

**ET AUSSI :**

- RUBRIQUE HARDWARE
- RUBRIQUE MAC
- RUBRIQUE NINTENDO 64

## PC

Myst-Raven : La Légende  
Les Sims  
Duke  
World War 2 Fighters  
Roller Coaster Tycoon  
Viper Racing  
Fighter Squadron  
Alpha Centauri  
Vendetta  
UEFA Champion Ligue 99/00  
Hull-Clutter  
Ultimate Civilization 2  
Spacecraft Extension  
Celtic Force  
Star Wars X-Wing Alliance  
Total 2 Training Core  
Warfare 2000  
Shogun 2, la suite la plus avancée  
Silver  
L'Amazone  
South Park...

**UN CHOIX  
EXCEPTIONNEL  
DE JEUX ET CD-ROMS !**

## PLAYSTATION

Tekken 3  
Wing Over 2  
KNOX Krossfire  
Roller Coaster Tycoon 4  
Mortal Kombat 3  
Astérix  
Rollercoaster  
L'Amazone  
East a Move 4  
Big Air  
Akagi The Heartless  
Need for Speed 4  
Tiger Wood 99...

**Nouveau**

**HARDWARE :  
CONSOLES NINTENDO  
CONSOLES PLAYSTATION**



vous n'avez qu'une seule possession à protéger à tout prix : votre magicien. Sa mort signifie automatiquement votre défaite. Je précise à cet effet que les parties en réseau seront différentes au niveau de cet impératif. Lorsque votre personnage meurt, vous restez dans la partie, en contrôlant encore vos unités. Pour l'instant, il existe une sorte de mode Capture the Flag, dans lequel il faudra s'emparer de plusieurs sites-clés dans chaque niveau. D'autres types de jeux Multijoueur sont actuellement en développement...

### Interface fait main

La plus grande originalité de Sacrifice réside dans son interface, qui de par ses bases rappelle tout de même celle annoncée par l'équipe de Black & White. Il n'est plus question de perdre son temps avec de multiples menus d'unités, d'ordres et de sorts. Dans Sacrifice, tout se fait grâce au bouton droit de la souris. Lorsque vous le gardez enfoncé, une croix directionnelle apparaît à



l'écran. Quatre possibilités vous donnent alors accès à différents types de fonctions comme les caméras, les créatures, les sorts et un regroupement d'événements divers. Là, un autre mouvement de la souris et ce sont d'autres options auxquelles vous accédez. L'exécution d'une action ressemble donc à une suite de mouvements comme haut, gauche et droite. Lorsque vous assimilez cette série de commandes, vous n'êtes plus obligé d'attendre que la croix directionnelle se déroule devant vos yeux. Il suffit d'appuyer sur le bouton droit tout en réalisant votre enchaînement d'instructions



aussi rapidement que possible. Au fil des parties, la croix ne devrait même plus avoir le temps de s'afficher. En plus de l'aspect rapide, cette interface véhicule l'idée de magie omniprésente dans Sacrifice. Vous devenez donc vous-même un magicien, véritable virtuose de la souris. Comme vous pouvez le voir, l'équipe s'est fixé un objectif pour le moins ambitieux et si elle tient ses promesses, Sacrifice sera sans aucun doute l'un des gros titres de cette fin d'année que nous suivrons de très près !



**NOUVEAU**

# 3617 RESET

## + de 1.200 produits en catalogue

Recevez la liste complète des produits  
en envoyant un mail à : [reset@vous-informe.com](mailto:reset@vous-informe.com)

**PAS DE CHÈQUE À ENVOYER  
PAS DE NUMÉRO DE CARTE BLEUE À LAISSER**

- 1 → vous vous connectez par Minitel au 3617 RESET
- 2 → vous choisissez le(s) produit(s) qui vous intéressent
- 3 → vous laissez vos coordonnées sur Minitel\*
- 4 → vous recevez le(s) produit(s) chez vous, par la Poste



**... et de nombreux autres logiciels  
pour PC, Playstation et Nintendo 64**

**! NE RESTEZ PLUS BLOQUÉS DANS VOS JEUX :  
des milliers d'astuces : 3615 A1000ASTUCES**

PC: 3.231/1MM

# Le PC

## tueur de consoles ?

*Si le phénomène existe déjà depuis de nombreuses années, il prend ces derniers temps une toute autre ampleur. Mais de quoi parle-t-il ? Des émulateurs bien sûr. Ils sont parmi nous, pour la plus grande frayeur des constructeurs de consoles.*

**F**ini les vantardises de nos confrères des magazines consoles qui n'arrêtaient pas d'encenser leur ersatz de machine de jeu ! Depuis qu'on leur a montré les tout derniers émulateurs N64 ou PlayStation, ils sont tous à baver comme des fous sur nos PC, essayant de comprendre comment les utiliser. Voici d'os une bonne fois pour toutes le débat de l'avantage des consoles sur le PC, puisque désormais, le PC émule – en mieux – les consoles Sony, SEGA ou Nintendo. Le principe de fonctionnement de ces softs est des plus simples (sur le papier) : transcoder les instructions prévues pour une autre machine en langage compréhensible par un PC. Bien évidemment, avec la foultitude de configurations, de cartes 3D et de problèmes inhérents aux PC et à Windows, cela relève plus du casse-tête chinois que de la programmation institutionnelle. C'est donc pour les programmeurs de génie un véritable challenge, tout comme le sont pour d'autres les virus



ou le piratage d'informations protégées. Mais malheureusement, comme pour ces derniers, ce qui était le plaisir de quelques passionnés respectueux, est très vite tombé sous la coupe de gens beaucoup moins scrupuleux. En outre, les choses sont désormais un peu plus faciles. L'omniprésence de la 3D permettant en effet d'obtenir, avec quasiment le même code que celui du jeu console, un résultat supérieur sur les PC équipés des cartes 3D. Ainsi, là où la PlayStation affiche un jeu en 640 x 480 en 24 bits, le PC peut aller largement jusqu'à 800 x 600 (voire mieux) en



### Émulateurs majeurs PSX/N64

#### Nintendo 64

UltraHLE : <http://www.emuunlim.com/UltraHLE/main.htm>  
Nemu64 : <http://www.emuunlim.com/nemu64/>  
1964 : <http://welcome.to/1964.A>

#### PlayStation

Bleem : <http://bleem.com/>  
Virtual Game Station (Mac) : <http://www.connectix.com/>  
Psyke : <http://www.psyke.com/>  
PSEmu Pro : <http://www.psemu.com/>



32 bits, avec des effets supplémentaires, une meilleure animation si le PC est un monstre, etc. La gestion des contrôles n'est quant à elle pas toujours au point, la jouabilité sur PC variant énormément selon la configuration et ceci, même en possédant un pad avec 6 boutons, deux triggers... Par contre, avec certains de ces émulateurs, on a droit à des sauvegardes illimitées, ce qui change vraiment la vie. Bref, ils transforment votre PC en une super PlayStation ou méga N64 !

### Scène commerciale

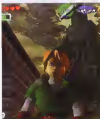
Reste que ce qui était jusqu'alors une simple prouesse technique pour les programmeurs, devient un véritable commerce à part entière, suscitant l'inquiétude des constructeurs de consoles de jeu et des éditeurs. En effet, jusqu'ici, les émulateurs permettaient de faire tourner des jeux issus de consoles ou de micros vieillissants ou dispersés. Pas de quoi fonder un chat avec un émulateur Vectrex, NES ou C64 sur votre Pentium III. Même pour les émulateurs SNES ou Megadrive, ce n'était pas bien méchant, car vu la réalisation des jeux, n'importe quel *shareware* sur PC les pulvérisait ! D'autre part, ce phénomène relativement marginal ne touchait qu'un public de passionnés. Mais avec l'explosion d'Internet, on peut désormais trouver en quelques secondes des dizaines d'ému-

## L'UltraHLE

Apparu sur le Net, pour disparaître quelques heures plus tard, l'émulateur UltraHLE est finalement réapparue de façon « officielle », avec un site dédié. Depuis deux mois, Nintendo semble laisser courir... Bizarre ! M. X, programmeur de UltraHLE, répond à nos questions.

**Carl :** Pourquoi cet émulateur ?  
**Monieur X :** Pourquoi ne pas libérer un animal mis en cage ? Tout le monde doit aller au bout de ses convictions et c'était un défi très positif, très motivant et surtout très prenant.

**Quel a été le plus dur ?**  
**Monieur X :** En fait, cela n'a pas été très compliqué, car lorsque j'ai eu de gros problèmes, j'ai pu faire appel à des copains aussi passionnés que moi. Le vrai problème était la vitesse car comment émuler une machine 64 bits sur un système 32 bits ? Mais au final, Nintendo nous a rendu la tâche plus facile.



**Que pensez-vous de la vente d'un émulateur dans le commerce ?**

**Monieur X :** Chacun prend ses propres décisions. Construire un émulateur, c'est beaucoup de travail et beaucoup de temps. Je comprends que l'on puisse vouloir tirer un bénéfice de son babaio. Personnellement c'était pour le fun !

**Avez-vous été contacté par Nintendo ?**

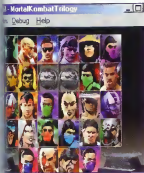
**Monieur X :** Non !



### 1964... Emulateur

dont la code est ouvert aux autres programmeurs.

lateurs pour n'importe quelle machine, y compris les tout derniers modèles. Le plus gênant vient peut-être du fait que désormais, ces émulateurs sont carrément vendus dans le commerce (et sur Internet), par des sociétés qui comptent bien, très vite, s'en mettre plein les poches. En outre, une bonne partie des gens qui se procurent ces fameux émulateurs PlayStation ou Nintendo 64, n'ont qu'une seule idée en tête : récupérer gratuitement sur Internet des ROM de jeux ou utiliser un graveur pour copier les jeux de leurs copains. Eh oui, car même si les émulateurs se targuent de ne fonctionner qu'avec des versions originales, on imagine que très vite, des *patches* vont arriver, permettant de faire fonctionner même les copies illégales... On en revient à l'éternel problème, qui n'est pas tant la légalité de ces émulateurs, mais l'utilisation que l'on en fait. Peut-on interdire la vente de couteaux de cuisine ▶



Jenny, un autre émulateur Nintendo 64.



► ou de fier à repasser sous prétexte que certains les utilisent pour tuer ? Idem pour le piratage dans d'autres domaines : il faudrait alors attaquer les constructeurs de graveurs de CD, de Minidisc (donc Sony !), les cassettes vidéo (encore Sony) ou audio vierges (toujours Sony)...

### Le piratage légalisé ?

En effet, si l'émulateur en lui-même et sa vente ne sont pas à proprement parler illégaux, ils ne peuvent être utilisés qu'à des fins de « sauvegardes de sécurité » ou réservés aux utilisateurs possédant les originaux. Reste que la notion de copies de sauvegarde a été très vite adaptée, tout comme celle de jeux originaux d'ailleurs.



Resident Evil 2 sous émulateur PlayStation 2.

Ne pensez-vous pas nuire très sérieusement à Nintendo et favoriser le piratage ?

**Monsieur E :** Très franchement, c'était à Nintendo de protéger son système. Or, n'en a-t-elle fait par ce dernier pour empêcher l'émulation ? Si quelqu'un laisse la porte ouverte, il ne peut pas se plaindre si d'autres en profitent pour entrer ! Je ne supporte absolument pas le piratage, mais la Nintendo 64 est là, facile à émuler, alors les émulateurs apparaissent. À la place de Nintendo, j'en boucherais quelques personnes pour travailler sur la protection de leur prochaine console.



Plus encore que pour la PlayStation, un émulateur N64 n'est-il pas uniquement destiné aux pirates ?

**Monsieur E :** Mon émulateur, je l'ai fait pour moi, mes parents et ma petite sœur Annie. Si quel qu'un d'autre l'utilise, c'est à lui de respecter aussi la loi. Je ne me sens pas responsable de la planète toute entière.



On ne peut pas dire que les créateurs de certains émulateurs soient très discrets.

Un peu comme quand vous faites une ou deux copies de votre Titanic en K7 vidéo pour vos amis ou lorsque vous brûlez un CD audio du dernier Rolling Stones pour le vendre à la sortie du lycée... Tout ceci est illégal. Depuis quelques mois, la valse des procédures juridiques et des menaces ne cesse de s'accroître entre les constructeurs de consoles d'un côté et ces fameuses sociétés qui hébergent ces émulateurs de l'autre. La guerre du Net avait déjà commencé depuis plusieurs années, les constructeurs et éditeurs pirates ayant fait fermer de nombreux sites... pour les voir réapparaître autre part quelques heures plus tard. Une lutte digne de Don Quichotte qui a pris récemment une toute autre ampleur. Pour exemple, à la fin de l'année 98, un émulateur N64 (UltraHle) était apparu sur le Net, pour disparaître au bout de quelques heures, les concepteurs ayant été « effrayés » par d'éventuelles réactions de Nintendo.

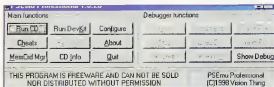
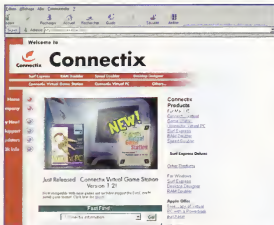
### PC 64 au Play PC ?

La position de Nintendo à l'avantage d'être on ne peut plus claire puisque lire une cartouche originale de N64 sur un PC









*Voilà, après quelques manipulations (chargement de la ROM, d'une image de BIOS de la PSX, configuration des divers drivers sons, vidéos, contrôleurs...), je peux enfin jouer à Final Fantasy VII... dans sa version originale et donc sans bugs !*

► relève des lois de la physique issues de la cinquième dimension... et encore ! Du coup, les copies des ROM des cartouches que l'on trouve sur Internet sont très clairement destinées au partage..., ou aux vrais fans. En trois minutes, avec les moteurs de recherche basiques, j'ai trouvé des dizaines de sites sur lesquels j'ai pu, en moins d'une heure, charger les ROM de Zelda64, Golden Eye et Bomberman Hero. Ensuite, après avoir configuré correctement l'émulateur et mon clavier (j'avais des soucis avec mon pad), j'ai pu découvrir le tout... sous 3dfx 2 ! Pour



*Tiens, 3000 points en version PC... Sur la demo de Golden, dans une accélération 3D, cela rime car avec PSX 255...*

## L'affaire Connectix

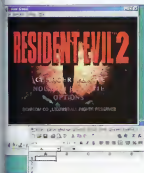


Apparu lors du dernier Macworld Expo au mois de janvier, le Virtual Game Station pour Macintosh, de la société Connectix, a déclenché de vives réactions de Sony. Cet émulateur pour Macintosh (équipé de G3), vendu pour moins de 50 \$ (300 francs environ) permettait en effet de faire fonctionner la majorité des jeux PlayStation sur le Mac, transformant le désert ludique de ce dernier en une forêt tropicale luxuriante. Debouté une première fois par la justice, Sony revient à la charge fin avril pour obtenir une injonction de la cour fédérale de San Francisco, afin de suspendre la vente de l'émulateur... De son côté, Connectix semble confiant quant à la reprise imminente de son droit de vente, même si *a priori* la cour de justice met cette fois en avant une violation du Copyright du BIOS de la PlayStation, propriété de Sony. Pour faire la différence avec les émulateurs qui prennent un jeu et essayent de trouver le code pour le faire tourner sur PC, Sony accuse en effet Connectix d'avoir pompé le système d'exploitation de la PSX pour l'émuler sur Macintosh et du coup, faire passer quasiment n'importe quel jeu. Si l'appel de Connectix est rejeté, cela risque de faire très, très mal, surtout pour la version PC de l'émulateur annoncée avant la fin d'année. Ainsi, depuis quelques semaines, on sent sur le Net une certaine fébrilité autour de nombreux émulateurs PSX et N64 qui commencent à se multiplier.

## Sony en colère

La branche française de Sony est totalement solidaire de la société mère, cette dernière ayant une politique très agressive vis-à-vis des émulateurs PlayStation. Cela semble fonctionner pour Connectix, mais pas du tout pour Bleem, un juge de San Francisco ayant debouté Sony pour la deuxième fois fin avril ! Richard Brunois, responsable de la communication chez Sony France nous éclaire...

**Sam :** Suite à la semi-victoire de Sony avec le retrait des Virtual Game Station de Connectix des magasins aux États-Unis, quelle est la position officielle de Sony ?



Comme vous pouvez le voir, je pourrais encore siffler l'azul, Riké... pour passer sur Dream AIs que le bas est sorti.

Ultrafile, un patch Multijoueur vient en plus tout juste d'apparaître... Si Nintendo désapprouve complètement l'apparition de ces émulateurs, la société de Mario semble moins agressive que sa consœur Sony. Aïma, Bleem, l'émulateur PC de la PlayStation est toujours disponible à la vente (fin avril tout au moins), la deuxième action de Sony ayant été rejetée par le juge de la cour de San Francisco. C'est d'autant plus bizarre que le Virtual Game Station de Connectix a lui été frappé au même moment d'une interdiction de vente, par un juge... de San Francisco lui-même. Décision provisoire selon l'éditeur de l'émulateur, définitive bien entendu.



Le genre de sites, sur lesquels on peut charger des ROM sans totalement léser d'argent !

**Richard Aronson :** Nous nous devons d'être parfaitement solidaires de la position américaine qui émane d'une décision au plus haut niveau. Quelque soit de commercialiser ou de proposer gratuitement un émulateur PlayStation s'expose à une attaque du SCE.

Cette bataille n'est-elle pas perdue d'avance, à cause d'Internet, les émulateurs traînant déjà sur des centaines de sites ?

**Richard Aronson :** On ne peut laisser des gens s'approprier et faire un commerce d'un produit dont ils n'ont pas les droits. Ce ne serait pas loyal pour les gens qui vendent nos produits.

Peut-on envisager, dans un futur proche, une collaboration entre Sony et un de ces émulateurs, moyennant certaines restrictions (s'il est doté par exemple d'un système hardware pour vérifier la présence d'une console PSX ou d'un jeu original propre au pays ?)

**Richard Aronson :** Ce n'est pas à l'ordre du jour !

Sur quels points exactement Sony attaque-t-elle Connectix et les autres émulateurs ?

**Richard Aronson :** La propriété intellectuelle de la technologie PlayStation.



## sony playstation

Nom	Home Page	Size	Platform	Version
Edem	<a href="#">Home Page</a>	145 kilobytes	Windows 95	1.0
PSem	<a href="#">Home Page</a>	1,052 kilobytes	Windows 95	1.0
Psyke	<a href="#">Home Page</a>	346 kilobytes	Windows 95	1.5

Quelques-uns des émulateurs PSX majeurs sur PC.

selon Sony. Il faudra cependant attendre plusieurs mois avant de pouvoir y voir plus clair et en attendant, les émulateurs traînent toujours sur Internet. Tout le monde attend en fait les premières décisions de justice qui feront jurisprudence. Mais avec l'arrivée de machines architecturées autour de composants PC (Power VR2...) et d'un système d'exploitation comme Windows CE ou Linux, l'émulation est un sujet qui va devenir de plus en plus chaud. En attendant, je me remets sur l'extension à Baldur's Gate, après m'être fait un petit Team Fortress Classics et un Broadwar... Bref, des jeux PC à 200 %. Quoi, un émulateur PC sur Dreamcast ? Pour pouvoir jouer à Word et à Excel ? En voilà une bonne idée... ■

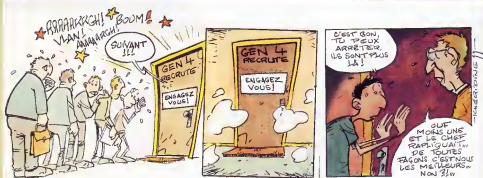
Didier Latil



Broadwar Hero sur PC !

## Carnet 2bord

Des concurrents qui investissent la rédaction, Seb qui fait un défilé de mode, Luc qui course les jeunes filles : c'est l'été ou quoi ?



**21 avril 1999**

Fabrice, un jeune gars plein d'entrain, postule pour un poste de pigiste à la rédac. Rendez-vous est pris pour le lendemain. Seb et Cedric naient toute la journée en pensant à la nouvelle chair fraîche sur laquelle ils vont pouvoir passer leurs nerfs.

**22 avril 1999**

Fabrice arrive à la rédaction avec ses 1 m 95 et ses 100 kilos de muscles. Il est embauché immédiatement avec un salaire préférentiel, une voiture et un appartement de fonction. Seb et Cedric lui demandent poliment s'il accepte de devenir leur meilleur copain.

**23 avril 1999**

Seb oublie de rendre un double de News à Jufio. Furieux, ce dernier lui demande son carnet de correspondance et lui donne trois heures de colle.

**24 avril 1999**

Pour mieux coller à un certain esprit d'équipe, Luc se lance dans un concerto de flatulences tonitruantes. Mais pour ne pas ternir son image romantique, et masquer un peu le bruit, il déclare en même temps des poèmes de Ronsard.

**26 avril 1999**

Stéphane, l'un de nos séduisants pigistes est pris à parti par Cedric, Luc et Seb qui le concent dans un coin pour lui

faire des reproches. Finalement, après une bastonnade en règle, il promet de mieux travailler ses captures la prochaine fois.

**27 avril 1999**

Stéphane revient à la rédaction avec ses trois grands frères et deux cousins. Tout se passe bien.

**28 avril 1999**

10h... Rémy entreprend l'énumération de ses expériences professionnelles... mouzon chez Arte, tête à claque aux Avocapitables, infirmier à l'Académie française, jardinier à l'Élysée...

**30 avril 1999**

Minuit... ébriété chez Félix Petit, détective aux Galeries Lafayette, débagueur chez Macintosh, pigiste à Gen4. Ouf ! il a fini. Mais quelle déchéance.

**3 mai 1999**

En plein boudage, la rédaction reçoit la visite de Mathilda (dite Wanda) de chez Joystick-en-face. Probablement dépitée sur place pour nous empêcher de travailler, elle lance inaudacement des parties de Half-Life sur tous les postes. Ouf ! évite de justesse l'homicide.

**4 mai 1999**

Seb improvise un défilé de mode, uniquement vêtu d'un

sac attaché avec des Velcro. Il débambule dans la rédac en remuant du popotin sous les yeux médusés de Luc et Cedric, au bord de la crise cardiaque. Finalement, son show se termine avec un bruit de velcro qui se détache et deux personnes qui s'enlèvent en courant. Olivier applaudit.

**5 mai 1999**

Nos confrères de PC FUN reçoivent le renfort d'une nouvelle maquette, plutôt mignonne selon l'avis général. Pour preuve, Luc lui dit bonjour une quinzaine de fois par jour de son sourire le plus niais. Le printemps est déhorrifiquement arrivé dans nos bureaux.

**6 mai 1999**

Luc tente de se faire passer pour Cedric supléé de sa petite amie au téléphone en lui parlant de poings et de Michel Sardou. Poins perdus, il a été oublié de berne.

**7 mai 1999**

Pour se débarrasser de Seb qui n'a pas arrêté de parler toute la journée, Cedric et Luc imaginent le piège ultime : une boîte à pain garnie de mûres et de chocolats.

**8 mai 1999**

Seb et Johnny discutent : « T'es vraiment ton Johnny - Oubliés mais je suis content de pas avoir ta gueule, Seb - De toute façon, tu connais rien aux jeux vidéo... - Et si on allait déjeuner ? », lance Jufio.

# TOP JEUX DE ROLE

N°123	Heroes of Might...	Ubi Soft	★★★★
N°118	Baldur's Gate	Interplay	★★★★
N°108	Fallout	Interplay	★★★★
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★

# TOP SIMULATION

N°122	Official F1 Racing	Bidos	★★★★
N°117	European Air War	Microprose	★★★★
N°116	Total Air War	DVD	★★★★
N°116	Mexico Grand Prix	Ubi Soft	★★★★

# TOP ACTION

N°122	Alien vs Predator	Electronic Arts	★★★★
N°87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★
N°117	Sn	Activision	★★★★
N°117	Half-Life	Condant	★★★★

# TOP SPORT

N°118	NBA Live 99	E.A. Sports	★★★★
N°117	Fifa 99	E.A. Sports	★★★★
N°116	NHL 99	E.A. Sports	★★★★
N°112	Football Manager 98	Sigma	★★★★

# TOP STRATEGIE

N°103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★
N°94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★
N°112	Commandos	Bidos	★★★★
N°110	Starcraft	Blizzard	★★★★

# TOP ADVENTURE

N°93	Spycraft	Activision	★★★★
N°118	Dark Project	Exidos	★★★★
N°123	Discworld Noir	GT Interactive	★★★★
N°116	Sarantium	ASC Games	★★★★

# TOP DU MOIS

		REMY	CEDRIC	OLIVIER	SEBASTIEN	LUC	DIETRI	NEDIC GEM	PAGE
DISCWORD NOIR	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	-	-	★★★★	P. 128
HEROES OF MIGHT & MAGIC III	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 134
METOWN MADNESS	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 142
MOON & DANGEROUS	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 150
ALQUIM	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 148
NOIAD GARRUS 89	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 160
PRO PILOT 89 IN	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 168
EXPENDABLE	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 162
Y-BOY	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 170
SPORTS CAR GT	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 154
ACTIA ICE HOCKEY 2	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 172
WILD METAL COUNTRY	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 158
TRUST TWIST N'TURN	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 174
LOLA VO	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 176
ATA LONDON	CITY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 178

Donnie Dark

★ PR

★★ Ref

★★★ Naum

★★★★ Oais

★★★★★ Shu

★★★★★ P&A Lonely III

# Radio corbeau

L'arrivée d'une lettre de dénonciation à la rédaction (voir Teignard) a entraîné ce mois-ci une campagne de délation par lettre anonyme. Allô, la police ?

## OLIVIER

Monsieur le président, j'ai les preuves que Olivier Canou, résident - CENSURE - serait à la tête d'un trafic d'organes. Il importerait des cerveaux de jeunes Brésiliens, les trafiquerait et les transporterait chez ses pigistes. C'est pour cette raison que Rémy parle depuis peu avec une voix très haut perchée. D'autre part, Olivier Canou réingère toujours tout le monde à Everquest avec un mage niveau 1 complètement traqué. Je vous conseille donc d'initier une action en justice afin qu'il cesse de nuire.

## SEBASTIEN

Monsieur l'inspecteur, j'ai les preuves que Sébastien Tasserie, chef de rubrique News à Génération 4 et roulant dans une R21 honteusement volée à sa mère, se produit chaque soir au Macumba Klub à Pigalle. J'ai pris des photos de ses spectacles « seins nus » et de ses strip-teases intégraux « shake me baby » et suis prêt à vous les céder contre remboursement. Je sais aussi qu'en rentrant de ces expositions honteuses, il passe le reste de la nuit à jouer à Heroes of Might & Magic III en string.

## REMY

Monsieur le commissaire, j'ai les preuves que Rémy Goavex, 29 ans et vivant en concubinage avec Gaëlle, est à la tête d'un trafic d'encyclopédies sur la jeunesse et les premiers émois sexuels de Buffon. Il en aurait revendu une centaine d'exemplaires à certains journalistes du magazine Génération 4, chez qui il aurait ovolé un brusque intérêt pour l'histoire naturelle. Avec l'argent gagné, il aurait acheté Heroes of Might & Magic III et y jouerait toutes les nuits avec une casserole sur la tête.

## DIETRI

Monsieur le commissaire, j'ai les preuves que Didier Latil, non content d'être un redoutable mâle reproducteur, a fécondé toutes les femelles du Sud de la France durant ces dernières années. Comment expliquer autrement que tous les enfants de moins de cinq ans habitant cette région soient gentils avec tout le monde, évitent du pastis dans leurs biberons ou leurs gorges et jouent plus que de raison à Lands of Lore 3 ? Ce n'est pas tout. Mes chèvres l'orgnent également de très près mes bouteilles.

## LUC

Monsieur, j'ai les preuves que Luc-Santiago Rodriguez roulant en Diversion (n° de moteur - CENSURE -) abriterait chez lui des animaux formellement interdits à la domesticité. Son intérêt (ou devrait-on dire obsession) pour les chats l'aurait en effet conduit à élever trois tigres et deux panthères qui ont déjà dévoré seize de ses voisins, dont ma grand-mère. Je tiens ses restes à votre disposition. C'est en plus un fou dangereux qui passe ses soirées à jouer à Hidden & Dangerous, déguisé en soldat.

## CEDRIC

Monsieur le rédacteur en chef, j'ai les preuves que Cedric Gaspenné tente de vous dissimuler un passé honteux. Il aurait, durant plusieurs années, organisé un trafic de poils de barbe en région Île-de-France centre. Il en aurait écoulé la plus grande partie à votre secrétaire de rédaction, Julio, qui a d'ailleurs payé le prix fort. Je tiens les factures à votre disposition, car j'ai également été piégé par ce redoutable escroc international. Sinon, je sais que Cedric joue fréquemment à Discworld Noir ou sous un imperméable.



Éditeur et Interactive Format CD-ROM PC Genre aventure Prix env. 300 F  
Sortie 4 juin Config. mini. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x. Win95 Config.  
recom. P333, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95

Version testée : bêta anglaise

Problèmes rencontrés : installation calamiteuse, sous-titres buggés, plantages irréversibles, rares effets de transparence du personnage

# Discworld Noir

## Mort à l'arrivée

*Après Discworld 1 et 2, aventures bouffonnes dans un monde d'heroic-fantasy, un nouveau jeu inspiré des livres de Terry Pratchett, voit le jour. Discworld Noir opte pour une enquête sérieuse, rappelant l'ambiance des films des années 30 mais avec toujours quelques pointes de délire. On ne se refait pas.*

**J**e suis mort. Pas de bol. Mais dans une ville comme ça, l'espérance de vie frise plutôt les trente ans. Et encore, pour qui a du bol. Je suis mort, comme ça, dans le caniveau, un cimetière en travers des côtes. Tout cela a vraiment commencé une semaine auparavant. Laissez-moi vous conter ce monde étrange dans lequel je vis. C'est vraiment une sale vie. Mais j'ai pas à me plaindre. J'ai étudié l'économie à l'université. Et voilà où ça mène. Ah, ouaip, je n'me suis pas

présenté. J'm'appelle Lewton. J'suis détective privé à Ankh Morpok. Ankh Morpok, vous ne connaissez pas ? Imaginez une ville comme Paris. Sans égouts. Imaginez l'odeur. Imaginez aussi le fleuve qui sert de dépotoir à une ville de plus d'un million d'habitants... Imaginez aussi des quartiers sombres. Partout. Et toujours des yeux qui vous suivent, et se demandent si oui ou non ils vont vous laisser quitter la nuelle en vie. C'est ça Ankh Morpok. Il faut être fou pour y vivre. Il faut être chanceux pour y survivre. Comme je vous l'ai dit, je ▶





Mort des le débat, voilà une idée qu'elle est originale ! Mais, est-ce vraiment une mort... naturelle ?

suis détective privé. Je me pourris la vie avec des petites affaires de maris perdus (que l'on retrouve généralement au fond du fleuve, quand on les retrouve), de femmes infidèles (que l'on retrouve aussi au fond du fleuve mais après que j'eus prouvé leur culpabilité).

#### POUR QUI SONNE LE GLAS

Jusqu'au jour où cette manette, les épaules dénouées et le sourire accrocheur, est venue me trouver dans mon bureau. Carlotta, c'est son nom. À la base, je sentais encore venir l'affaire pénible et sans intérêt : retrouver un mari. La seule différence était que ce

Lexton, le héros, aime bien faire des commentaires sur tout ce qu'il voit, un peu à la Mike Hammer

Ankh Morpork, ville sombre, sale, délabrée, violente. Bref, un endroit rêvé pour les vacances !



Le Rick's Café du film Casablanca, fidèlement recréé : il est aussi d'origine le planiste ?



mari était mort il y a trois ans, et qu'il avait débarqué au port d'Ankh trois jours plus tôt. Étrange, certes, mais pas totalement surnaturel. Quand on vit dans une ville pareille, plus rien ne vous étonne.

Et puis il faut bien l'avouer, la petite a du chien. Oh, pas de celle que l'on appelle « princesse » en lui jouant la romance de *Roméo et Juliette*, mais elle vaut bien plus que la plupart de ces filles de rien que l'on croise dans les rues de Ankh Morpork et qui ont tôt fait de vous vider les bourses, au

sens propre comme au figuré. Bref, me voilà sur cette affaire, à arpenter les ruelles sombres, espérant que la guilde des assassins n'a pas reçu une petite enveloppe fournie en peaux et en description de ma personne. Ouais. Parce qu'ici, les guildes sont toutes puissantes. Chaque corps de métier en a une et chacun doit lui obéir, sous peine d'avoir à faire à la guilde des assassins, justement. Sauf que moi, je suis en train de crever dans ce niveau, à regarder mon sang se mêler aux immondices de la



Je suis dans comme détective, moi, dans un pays où l'homme et les choses n'ont rien de très humaines.



Carlotta est plutôt mince dans son costume mortel. On ne peut rien lui refuser !

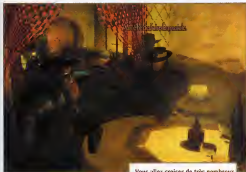
#### L'OPINION DE RÉMY

★ *Ankh* c'est noir et ça nous redonne espoir... dans l'avenir du jeu d'aventure !  
★ Beau, drôle, génialement écrit, parfaitement fidèle à l'univers déirant de Pratchett, *Discworld Noir* est le jeu d'aventure qu'on attendait en vain depuis des mois. Seuls défauts qui m'empêchent de crier au génie, un inventaire échangé par rapport aux deux premiers, toujours aussi folichon, et une image colorisée à l'honneur de Chine, parfois gênante pour distinguer les objets importants. Mais *Discworld Noir* m'en est pas moins un must, précipitez-vous !

# KESKECÈNE DISCWORLD ?



Le disque-monde (ou discworld) est un monde plat et circulaire juché sur le dos de quatre éléphants, eux-mêmes juchés sur le dos d'une tortue qui porte le doux nom de A'Tuin. Le disque tient grâce à une montagne qui le transperce en son centre, un peu comme un tourne-disque si vous voulez. Ajoutez à cela des mers qui se déversent sans cesse sur les bords de ce disque, vous aurez un aperçu de Discworld. Ce monde est peuplé de trolls, de nains, de sorcières, de magiciens, de barbares, bref, il regroupe toutes les races que vous pouvez trouver dans un bouquin d'heroic-fantasy. Avis aux amateurs pour trouver un monde plus déjanté !



Vous allez croiser de très nombreux personnages, de pirate à l'elfe, en passant par le troll ou le chien parlant.



Les indices sont parfois cachés dans des endroits peu évidents à trouver.

rivière Ankh. Je ne suis pas le premier, je ne serais pas le dernier, mais ça fait drôle, tout de même. Ce serait sympa que vous, vous compreniez ce qui m'est arrivé. Ça vous tente ?

## SURPRISES SUR PRISE DE TÊTE

Discworld Noir est un tournant dans la série des adaptations PC des œuvres de Terry Pratchett. Finales des décors et personnages style dessin animé et ce condensé d'humour qui ne touchait que les *aficionados* de l'écrivain. Bon, O.K., l'humour est toujours bien présent, surtout dans les caractères étranges des personnages que vous croiserez, ou encore dans les commentaires décalés du

Les décors sont très souvent sombres, ce qui vous fait parfois passer à côté d'indices essentiels. Gardez l'œil ouvert, et le bon !

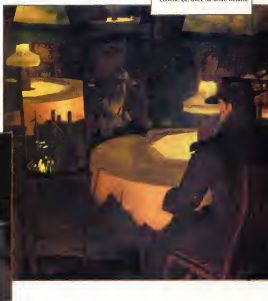


C'est beau, un pirate, le nuit. C'est beau, mais ce n'est pas vraiment amical.



vous vous attendez à rencontrer des mafieux, des filles perdues, des mutrailleuses, des organisations criminelles et des flics un peu attardés qui mettent des bâtons dans les roues à un privé alcoolique et désabusé. Ouais. Eh bien vous aurez tout cela dans Discworld Noir, à quelques nuances près. Ici, l'organisation criminelle est composée de loup-garous, le pianiste du bar est un vampire, la chanteuse sexy est une troll, les mutrailleuses sont des épées, les flics sont une sorte de milice paumée qui ferme les yeux sur à peu

Chicard, homme du guet, va vous faire hurler de rire, même s'il n'en donne pas l'impression, comme ça, avec sa mine détalée.





Je vous présente la Mort des rats. Et bien oui, chacune des espèces a droit à son exécuteur suprême.



► près tout ce qui se passe dans la ville, les tenanciers de bar sont des elfes, et j'en passe et j'en oublie des bien pires mis toujours aussi hilarantes. De très nombreuses références aux livres du disque-monde sont d'ailleurs présentes par le biais de certains personnages. Gaspode, par exemple, immonde bâtard canin doué de la parole. Chicard, ensuite, personnage phare du guet (milice), Vetinari, le patricien, Leonard, ersatz du grand De Vinci, et j'en



Le noir est sorti de l'ombre comme si la lumière etait trop intimidée pour l'éclairer.

Vous avez bien vu la carrure du troll ? Vous êtes sûr que vous voulez le contrarier ?

J'arrive encore trop tard à la fête. Pas de bol. Moi qui voulais siffler une bière ou deux avant d'aller au lit.

Au sens propre comme au sens figuré (vous rencontrez en effet la Mort, qui est de sexe masculin comme tout le monde le sait). Quel intérêt, donc, de jouer un mec qui va mourir ? me demanderez-vous. Eh bien attendez de voir, vous risquez d'être surpris. Les livres de Pratchett ne sont jamais écrits autour d'un fil conducteur simpliste. Il est normal que le jeu ne le soit pas non plus. Rebondissements, intrigues multiples, voilà qui va vous scotcher

passé. Les *fans* apprécieront ces clins d'œil à leur juste valeur, les autres découvriront des caractères originaux qu'ils trouveront sans nul doute passionnants !

#### TROULEMENT DUR

Et vous croyez pouvoir survivre dans tout ça ? Certainement pas, puisquez dès la séquence d'intro, vous voyez votre personnage mourir. Le jeu est une sorte de *flash-back* sur l'enquête qui vous a amené à trouver la mort

Lewton va vous faire partager de nombreux secrets quant à ses opinions sur les gens. Ici, il rencontre son ex-femme.



## CASABLANCA



Pas de doute, les développeurs et graphistes se sont largement inspirés du film *Casablanca*. Lewton a un faux air de Humphrey Bogart, avec son alcoolisme prononcé et son look pardessus-chapeau mou. Quant au Rick's café, aperçu dans le film, il a été fidèlement recréé pour *Discworld Noir* avec le Café Ankh. Idem pour un autre bar, le Perroquet octarine, qui fait référence au Perroquet bleu, toujours dans *Casablanca*. À vous de chercher les autres références, qu'elles soient littéraires ou cinématographiques, mais vous risquez d'en rencontrer quelques-unes de surprenantes.



Un jeu qui va vous faire rouler à bombe ouvert. ha, ha, ha.



Ankh Morpork est une ville sans égouts et pourtant, vous vous baladez dedans... Quelque si vous regardez bien, ils sont assez propres tout de même.

Les gardes sont aussi stupides que les hommes du gart. Mais pour passer, il faut montrer papamé Manche.



Le force d'un troll étant supérieure à celle d'un humain, n'hésitez pas à leur demander un coup de main.



parler au tenancier du bar de sa condition minable, il risquerait d'être réticent à vous donner des infos.

## NAIN PORTE QUOI ?

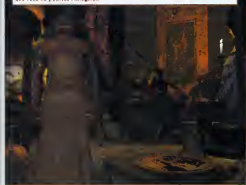
Le graphisme de Discworld Noir est tout ce qu'il y a de plus honnête, voire tout ce qu'il y a de plus beau (il n'y a pourtant pas de gestion de carte 3D), même si l'histoire se déroule dans l'obscurité (un peu poussée à l'extrême tout de même) de Ankh Morpork. Les graphistes se sont d'ailleurs largement inspirés des dessins de Paul Kidby, chargé de tous

à votre moniteur jour et nuit.

Car l'enquête est difficile et avec de nombreuses ramifications. Et surtout, croyez-moi, il n'est pas facile de mener des investigations dans un problème qui, rapidement, va s'avérer être lié à l'existence de plusieurs trolls. Comme tout un chacun sait, ce genre de troll est taillé dans le granit, fait trois mètres de haut, autant de large, et a l'humour aussi développé qu'un homme politique. Essayez

alors d'éviter de leur filer la pierre avec vos vanes à deux balles. Car les dialogues, s'ils vous laissent rarement le choix entre plusieurs sujets de discussions, vous permettent néanmoins de questionner qui bon vous semble sur les sujets de votre enquête. Certaines susceptibilités pourraient toutefois être froissées si les questions sont un peu brutales ou si le sujet ne leur plaît pas, mais alors pas du tout. Évitez, par exemple, de

Vous aurez le grand plaisir de rencontrer des personnages plus débilés que vous ne pourriez l'imaginer.



## L'OPINION DE SÉBASTIEN

★ Je fais partie de ces joueurs qui aiment les jeux dans lesquels on ne fait que passer d'un écran à un autre en essayant de résoudre des énigmes tordues.  
★ Alors bien évidemment, j'attends Discworld Noir avec impatience (presque autant que Gabriel Knight 3) et je n'ai pas été déçu par le résultat ! Un scénario passionnant, des dialogues efficaces, l'univers déjanté de Pratchett... Voilà la preuve que les développeurs savent encore faire d'excellents jeux d'aventure. À vous de les inciter à continuer dans cette voie. À vous de sauver ce type de jeu !



Même un peu trop sombre, le graphisme de Discworld Noir est tout ce qu'il y a de plus honnête.

## VOUS AVEZ AIMÉ LE JEU...

... Vous aimerez les bouguins ! À moins que ce ne soit l'inverse. Quoiqu'il en soit, Terry Pratchett est un incontournable de la littérature fantasy.

Ses *Annales du Disque-monde*, parues aux éditions l'Atalante (12 volumes) ou Pocket SF (4 volumes) sont une merveille de défile. Pour vous expliquer un peu le genre d'aventure défilante, ce serait un peu comme si Conan le barbare se retrouvait incarné par Louis de Funès ou encore Willow par Depardieu. Pratchett chope tout ce qui lui passe par la main (ciné, supermarché, Belle au bois dormant, etc.) et le prend comme trame de son récit. Hilarant, délirant, écrit dans un style majestueux (rendons grâce à la traduction française de Patrick Couton, tout bonnement excellente), les *Annales du Disque-monde* vous raviront.

Le treizième tome, *Les Petits Dieux*, sortira le 18 juin.

Luc aime, Seb aime, Rémy adore et moi, c'est tout simplement mon auteur préféré.

Z'avez compris ce qu'il vous reste à faire ?

Quand on est détective privé, il faut parfois savoir se moufler. Oui, je sais, elle est facile celle-là.

► les dessins inhérents à *Discworld* (les livres). Certains endroits méritent d'ailleurs largement le détour, comme le café d'Ankh, ce bar inspiré du Rick's Café, vu dans le film *Casablanca*. Pour vous faire avancer dans vos recherches, vous aurez un inventaire (accessible par la touche «F3») et un bloc-notes («F2») où seront inscrites toutes les questions que vous vous posez, jusqu'à ce qu'elles soient rayées, donc résolues. On a connu plus pratique, certes, mais le coup du bloc-notes augmente cette impression d'enquête dans les années 30.

On ne reviendra pas sur les dialogues, fabuleusement drôles, mais sur le mode de déplacement. Lewton est un poil lent à se mouvoir. Heureuse-

ment, un double clic accélère les choses en vous emmenant directement là où vous voulez aller. Bref, on pourra critiquer les écrans un poil trop sombres qui parfois dissimulent des objets ou des personnages cruciaux pour la suite de l'aventure, on pourra aussi se dire que, au vu des bugs rencontrés dans le jeu, il faut se méfier de la version finale. Toujours est-il que ce *Discworld Noir* sonne le renouveau du jeu d'aventure. Une excellente nouvelle pour un genre

tombé légèrement en désuétude depuis quelques temps.

S'il fallait trois adjectifs pour décrire *Discworld Noir*, ce serait sans doute « défilant, passionnant et superbe ». Autant de bonnes raisons pour se jeter dans l'univers loufoque et déjanté de Ankh Morpork, le cité aux mille charmes, dont tous les guides touristiques disent : « Voir Ankh Morpork et mourir. » Le problème, c'est que les deux arrivent très souvent dans la même journée... ■

Cédric Gasperlin

Charlotte n'a pas l'air d'être vraiment dans le manège. Et puis, entre nous, elle n'a rien à envier à Lara Croft.



## L'AVIS DE CÉDRIC

★ *Almer Pratchett* est sans doute un avantage pour apprécier *Discworld Noir* mais ce n'est en aucun cas une obligation. Les dialogues décalés, les références au cinéma hollywoodien, les personnages déjantés, les intrigues étranges et le graphisme bien léché sont autant d'atouts pour ce jeu d'aventure. ★ On regrettera peut-être l'obscurité des décors qui gênent dans la progression de l'enquêteur, mais c'est bien tout. *Discworld Noir*, à n'en pas douter, est le meilleur jeu d'aventure que l'on n'ait eu depuis bien longtemps. Trop longtemps.

## HIT

### Discworld Noir

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

### Les plus

- Dialogues
- Ambiance
- Personnages

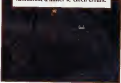
### Les moins

- Sombre
- Difficile
- Pas de Rincevent...



Mort, accusé de meurtre. Infraction. C'est sûr que vous êtes du côté des gosses, vous ?

Je vous présente Gaspede, le chien doué de la parole. Ici, il tombe vaillamment d'interdire le chien errant.





CHIQUE JOUR UN PARTENAIRE DE PLUS : FRANCE TÉLÉCOM, GEC ALSTHOM, TECHNITRON, EUROFARAD, RATP, SNCF, SAP, BANQUE DE FRANCE, EDF, UNIVERSITÉ PARIS III/III, MAIRIE DE PARIS, CNRS (PARIS, MARSEILLE), RHONE POULENC, RTL, LYCÉES, ...

**CONFIGURATIONS PC**



**GARANTIE 5 ans\***



**CYRIX M2 300 Mhz**  
**2 147 F.H.T**  
(2 590 F.TTC)

**AMD K6 2-400Mhz/3D**  
**2 529 F.H.T**  
(3 050 F.TTC)

**INTEL CELERON 300A**  
**2 479 F.H.T**  
(2 990 F.TTC)

**AMD K6 2-350Mhz/3D**  
**2 355 F.H.T**  
(2 840 F.TTC)

**AMD K6 2-450Mhz/3D**  
**2 786 F.H.T**  
(3 360 F.TTC)

**INTEL CELERON 400A**  
**2 752 F.H.T**  
(3 320 F.TTC)

**OPTIONS DE SUBSTITUTION**  
DD 3,3G..... 180 Ftc  
390 F Ttc  
DD 4,5G..... 290 Ftc  
DD 4,5G..... 390 Ftc  
DD 16G..... 500 Ftc  
Prix moy. par carte en stock hors 120 F

**OPTIONS**  
32 MO RAM..... 270 Ftc  
64 MO RAM..... 440 Ftc  
Windows 95..... 680 Ftc  
Windows 97..... 880 Ftc  
Windows 98..... 1100 Ftc  
Korea 17..... 1120 Ftc

Carte mère (Masterkey MYPH, 512 Ko cache, VIA/ (TRM LX)<sup>2</sup>, 32Mo SDRAM, disque dur 3,2Go UDMA, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 2Mo S3 (CYRIX M2) ou 4Mo S3 AGP (AMD & INTEL), souris, 2 ports séries (16550), 1 port (MEPP&EPC), boîtier (mini tour 200 W)<sup>3</sup> (Moyenne tour 250W ATX)<sup>4</sup>.

**PENTIUM II/III AGP**

Gamme Ellis PENTIUM III 550 Mhz.....7570Ftc

**PENTIUM II 350 Mhz** **PENTIUM II 400 Mhz** **PENTIUM III 450 Mhz**  
**3 217 F. HT** **3 624 F. HT** **5 066 F. HT**  
(3880 F.TTC) (4370 F.TTC) (6110 F.TTC)

Carte mère Pentium II MUSTER/TEARUM, Chip INTEL 496 BX, 512Ko Cache, 32Mo SDRAM 166/PC100, disque dur 4.3 Go L, DIM, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, carte graphique 8Mo CL INTEL 3740 AGP, clavier 105 touches, souris 3 boutons, 2 ports séries (16550), 1 port S (MEPP&EPC), 2 ports USB, boîtier moyen tour ATX.

**CPU AMD K6 III/3D**

350Mhz.....520F  
400Mhz.....750F  
450Mhz.....1090F  
K6 III-400Mhz.....1840F

**GAME'S STATION PRO**

Gamme KryoX

**PENTIUM III 450.....11740Ftc**  
**PENTIUM III 500.....13500Ftc**

Carte mère ASUS P2B, Chip INTEL BX, Plug&Play, 512Ko Cache, 16 Mo SDRAM 100MHz, disque dur 16Go 7200, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 32 Mo ATI RADEON FURY<sup>5</sup>, souris Logitech, 2 ports S, 2 USB, 1 port R, 16550 17" C couleur DIGITAL<sup>6</sup>, carte son Sound Master Live, lecteur CD-ROM 4x, 16550, enceintes, boîtier moyen tour 250 W, Windows 95 (prix en option) (prix au plus bas)

**MATÉRIELS**

VPC : Contactez-nous pour les frais de port.

**3D BLASTER**

BANQUE  
TARIF PCI  
650Ftc

**LECTEUR MP3**

60 Mo, 200  
1350Ftc

**Scanner**

AA 1000000  
560Ftc

**Scanner**

AA USB  
300000  
820Ftc

**DISQUES DURS**

3,2G/4,3G UDMA.....7580/990 Ftc  
6,4G/8,4G UDMA.....8080/990 Ftc  
10G/13,3G/16G/20G.....12900/15900 Ftc  
4,3 G Coax. 5400.....8000/2000 Ftc

**LECTEUR DISQUETTE**

3 1/2 1.44 Mo.....120 Ftc  
3 1/2 120 Mo.....650 Ftc

**MODEM (AGREVE)**

Reserve 56K Interne PCI.....330 Ftc  
Externe 56K 3.5 Mo/Modem.....8700/10000 Ftc  
On-line Speed V.34/Modem.....8200/1100 Ftc

**CARTES MÈRES**

ASUS P2B.....720 Ftc  
ASUS P2B-A.....6500/6900 Ftc  
MUSTER BX/TS-BLAN BX.....6500/6900 Ftc  
MUSTER MYPH 16550.....480 Ftc

**PROCESSEURS**

CPU K6-2 300MHz.....320Ftc  
C CPU CELERON 300MHz/400MHz/450MHz/500MHz/550MHz/600MHz/650MHz/700MHz/750MHz/800MHz/850MHz/900MHz/950MHz/1000MHz/1050MHz/1100MHz/1150MHz/1200MHz/1250MHz/1300MHz/1350MHz/1400MHz/1450MHz/1500MHz/1550MHz/1600MHz/1650MHz/1700MHz/1750MHz/1800MHz/1850MHz/1900MHz/1950MHz/2000MHz/2050MHz/2100MHz/2150MHz/2200MHz/2250MHz/2300MHz/2350MHz/2400MHz/2450MHz/2500MHz/2550MHz/2600MHz/2650MHz/2700MHz/2750MHz/2800MHz/2850MHz/2900MHz/2950MHz/3000MHz/3050MHz/3100MHz/3150MHz/3200MHz/3250MHz/3300MHz/3350MHz/3400MHz/3450MHz/3500MHz/3550MHz/3600MHz/3650MHz/3700MHz/3750MHz/3800MHz/3850MHz/3900MHz/3950MHz/4000MHz/4050MHz/4100MHz/4150MHz/4200MHz/4250MHz/4300MHz/4350MHz/4400MHz/4450MHz/4500MHz/4550MHz/4600MHz/4650MHz/4700MHz/4750MHz/4800MHz/4850MHz/4900MHz/4950MHz/5000MHz/5050MHz/5100MHz/5150MHz/5200MHz/5250MHz/5300MHz/5350MHz/5400MHz/5450MHz/5500MHz/5550MHz/5600MHz/5650MHz/5700MHz/5750MHz/5800MHz/5850MHz/5900MHz/5950MHz/6000MHz/6050MHz/6100MHz/6150MHz/6200MHz/6250MHz/6300MHz/6350MHz/6400MHz/6450MHz/6500MHz/6550MHz/6600MHz/6650MHz/6700MHz/6750MHz/6800MHz/6850MHz/6900MHz/6950MHz/7000MHz/7050MHz/7100MHz/7150MHz/7200MHz/7250MHz/7300MHz/7350MHz/7400MHz/7450MHz/7500MHz/7550MHz/7600MHz/7650MHz/7700MHz/7750MHz/7800MHz/7850MHz/7900MHz/7950MHz/8000MHz/8050MHz/8100MHz/8150MHz/8200MHz/8250MHz/8300MHz/8350MHz/8400MHz/8450MHz/8500MHz/8550MHz/8600MHz/8650MHz/8700MHz/8750MHz/8800MHz/8850MHz/8900MHz/8950MHz/9000MHz/9050MHz/9100MHz/9150MHz/9200MHz/9250MHz/9300MHz/9350MHz/9400MHz/9450MHz/9500MHz/9550MHz/9600MHz/9650MHz/9700MHz/9750MHz/9800MHz/9850MHz/9900MHz/9950MHz/10000MHz/10050MHz/10100MHz/10150MHz/10200MHz/10250MHz/10300MHz/10350MHz/10400MHz/10450MHz/10500MHz/10550MHz/10600MHz/10650MHz/10700MHz/10750MHz/10800MHz/10850MHz/10900MHz/10950MHz/11000MHz/11050MHz/11100MHz/11150MHz/11200MHz/11250MHz/11300MHz/11350MHz/11400MHz/11450MHz/11500MHz/11550MHz/11600MHz/11650MHz/11700MHz/11750MHz/11800MHz/11850MHz/11900MHz/11950MHz/12000MHz/12050MHz/12100MHz/12150MHz/12200MHz/12250MHz/12300MHz/12350MHz/12400MHz/12450MHz/12500MHz/12550MHz/12600MHz/12650MHz/12700MHz/12750MHz/12800MHz/12850MHz/12900MHz/12950MHz/13000MHz/13050MHz/13100MHz/13150MHz/13200MHz/13250MHz/13300MHz/13350MHz/13400MHz/13450MHz/13500MHz/13550MHz/13600MHz/13650MHz/13700MHz/13750MHz/13800MHz/13850MHz/13900MHz/13950MHz/14000MHz/14050MHz/14100MHz/14150MHz/14200MHz/14250MHz/14300MHz/14350MHz/14400MHz/14450MHz/14500MHz/14550MHz/14600MHz/14650MHz/14700MHz/14750MHz/14800MHz/14850MHz/14900MHz/14950MHz/15000MHz/15050MHz/15100MHz/15150MHz/15200MHz/15250MHz/15300MHz/15350MHz/15400MHz/15450MHz/15500MHz/15550MHz/15600MHz/15650MHz/15700MHz/15750MHz/15800MHz/15850MHz/15900MHz/15950MHz/16000MHz/16050MHz/16100MHz/16150MHz/16200MHz/16250MHz/16300MHz/16350MHz/16400MHz/16450MHz/16500MHz/16550MHz/16600MHz/16650MHz/16700MHz/16750MHz/16800MHz/16850MHz/16900MHz/16950MHz/17000MHz/17050MHz/17100MHz/17150MHz/17200MHz/17250MHz/17300MHz/17350MHz/17400MHz/17450MHz/17500MHz/17550MHz/17600MHz/17650MHz/17700MHz/17750MHz/17800MHz/17850MHz/17900MHz/17950MHz/18000MHz/18050MHz/18100MHz/18150MHz/18200MHz/18250MHz/18300MHz/18350MHz/18400MHz/18450MHz/18500MHz/18550MHz/18600MHz/18650MHz/18700MHz/18750MHz/18800MHz/18850MHz/18900MHz/18950MHz/19000MHz/19050MHz/19100MHz/19150MHz/19200MHz/19250MHz/19300MHz/19350MHz/19400MHz/19450MHz/19500MHz/19550MHz/19600MHz/19650MHz/19700MHz/19750MHz/19800MHz/19850MHz/19900MHz/19950MHz/20000MHz/20050MHz/20100MHz/20150MHz/20200MHz/20250MHz/20300MHz/20350MHz/20400MHz/20450MHz/20500MHz/20550MHz/20600MHz/20650MHz/20700MHz/20750MHz/20800MHz/20850MHz/20900MHz/20950MHz/21000MHz/21050MHz/21100MHz/21150MHz/21200MHz/21250MHz/21300MHz/21350MHz/21400MHz/21450MHz/21500MHz/21550MHz/21600MHz/21650MHz/21700MHz/21750MHz/21800MHz/21850MHz/21900MHz/21950MHz/22000MHz/22050MHz/22100MHz/22150MHz/22200MHz/22250MHz/22300MHz/22350MHz/22400MHz/22450MHz/22500MHz/22550MHz/22600MHz/22650MHz/22700MHz/22750MHz/22800MHz/22850MHz/22900MHz/22950MHz/23000MHz/23050MHz/23100MHz/23150MHz/23200MHz/23250MHz/23300MHz/23350MHz/23400MHz/23450MHz/23500MHz/23550MHz/23600MHz/23650MHz/23700MHz/23750MHz/23800MHz/23850MHz/23900MHz/23950MHz/24000MHz/24050MHz/24100MHz/24150MHz/24200MHz/24250MHz/24300MHz/24350MHz/24400MHz/24450MHz/24500MHz/24550MHz/24600MHz/24650MHz/24700MHz/24750MHz/24800MHz/24850MHz/24900MHz/24950MHz/25000MHz/25050MHz/25100MHz/25150MHz/25200MHz/25250MHz/25300MHz/25350MHz/25400MHz/25450MHz/25500MHz/25550MHz/25600MHz/25650MHz/25700MHz/25750MHz/25800MHz/25850MHz/25900MHz/25950MHz/26000MHz/26050MHz/26100MHz/26150MHz/26200MHz/26250MHz/26300MHz/26350MHz/26400MHz/26450MHz/26500MHz/26550MHz/26600MHz/26650MHz/26700MHz/26750MHz/26800MHz/26850MHz/26900MHz/26950MHz/27000MHz/27050MHz/27100MHz/27150MHz/27200MHz/27250MHz/27300MHz/27350MHz/27400MHz/27450MHz/27500MHz/27550MHz/27600MHz/27650MHz/27700MHz/27750MHz/27800MHz/27850MHz/27900MHz/27950MHz/28000MHz/28050MHz/28100MHz/28150MHz/28200MHz/28250MHz/28300MHz/28350MHz/28400MHz/28450MHz/28500MHz/28550MHz/28600MHz/28650MHz/28700MHz/28750MHz/28800MHz/28850MHz/28900MHz/28950MHz/29000MHz/29050MHz/29100MHz/29150MHz/29200MHz/29250MHz/29300MHz/29350MHz/29400MHz/29450MHz/29500MHz/29550MHz/29600MHz/29650MHz/29700MHz/29750MHz/29800MHz/29850MHz/29900MHz/29950MHz/30000MHz/30050MHz/30100MHz/30150MHz/30200MHz/30250MHz/30300MHz/30350MHz/30400MHz/30450MHz/30500MHz/30550MHz/30600MHz/30650MHz/30700MHz/30750MHz/30800MHz/30850MHz/30900MHz/30950MHz/31000MHz/31050MHz/31100MHz/31150MHz/31200MHz/31250MHz/31300MHz/31350MHz/31400MHz/31450MHz/31500MHz/31550MHz/31600MHz/31650MHz/31700MHz/31750MHz/31800MHz/31850MHz/31900MHz/31950MHz/32000MHz/32050MHz/32100MHz/32150MHz/32200MHz/32250MHz/32300MHz/32350MHz/32400MHz/32450MHz/32500MHz/32550MHz/32600MHz/32650MHz/32700MHz/32750MHz/32800MHz/32850MHz/32900MHz/32950MHz/33000MHz/33050MHz/33100MHz/33150MHz/33200MHz/33250MHz/33300MHz/33350MHz/33400MHz/33450MHz/33500MHz/33550MHz/33600MHz/33650MHz/33700MHz/33750MHz/33800MHz/33850MHz/33900MHz/33950MHz/34000MHz/34050MHz/34100MHz/34150MHz/34200MHz/34250MHz/34300MHz/34350MHz/34400MHz/34450MHz/34500MHz/34550MHz/34600MHz/34650MHz/34700MHz/34750MHz/34800MHz/34850MHz/34900MHz/34950MHz/35000MHz/35050MHz/35100MHz/35150MHz/35200MHz/35250MHz/35300MHz/35350MHz/35400MHz/35450MHz/35500MHz/35550MHz/35600MHz/35650MHz/35700MHz/35750MHz/35800MHz/35850MHz/35900MHz/35950MHz/36000MHz/36050MHz/36100MHz/36150MHz/36200MHz/36250MHz/36300MHz/36350MHz/36400MHz/36450MHz/36500MHz/36550MHz/36600MHz/36650MHz/36700MHz/36750MHz/36800MHz/36850MHz/36900MHz/36950MHz/37000MHz/37050MHz/37100MHz/37150MHz/37200MHz/37250MHz/37300MHz/37350MHz/37400MHz/37450MHz/37500MHz/37550MHz/37600MHz/37650MHz/37700MHz/37750MHz/37800MHz/37850MHz/37900MHz/37950MHz/38000MHz/38050MHz/38100MHz/38150MHz/38200MHz/38250MHz/38300MHz/38350MHz/38400MHz/38450MHz/38500MHz/38550MHz/38600MHz/38650MHz/38700MHz/38750MHz/38800MHz/38850MHz/38900MHz/38950MHz/39000MHz/39050MHz/39100MHz/39150MHz/39200MHz/39250MHz/39300MHz/39350MHz/39400MHz/39450MHz/39500MHz/39550MHz/39600MHz/39650MHz/39700MHz/39750MHz/39800MHz/39850MHz/39900MHz/39950MHz/40000MHz/40050MHz/40100MHz/40150MHz/40200MHz/40250MHz/40300MHz/40350MHz/40400MHz/40450MHz/40500MHz/40550MHz/40600MHz/40650MHz/40700MHz/40750MHz/40800MHz/40850MHz/40900MHz/40950MHz/41000MHz/41050MHz/41100MHz/41150MHz/41200MHz/41250MHz/41300MHz/41350MHz/41400MHz/41450MHz/41500MHz/41550MHz/41600MHz/41650MHz/41700MHz/41750MHz/41800MHz/41850MHz/41900MHz/41950MHz/42000MHz/42050MHz/42100MHz/42150MHz/42200MHz/42250MHz/42300MHz/42350MHz/42400MHz/42450MHz/42500MHz/42550MHz/42600MHz/42650MHz/42700MHz/42750MHz/42800MHz/42850MHz/42900MHz/42950MHz/43000MHz/43050MHz/43100MHz/43150MHz/43200MHz/43250MHz/43300MHz/43350MHz/43400MHz/43450MHz/43500MHz/43550MHz/43600MHz/43650MHz/43700MHz/43750MHz/43800MHz/43850MHz/43900MHz/43950MHz/44000MHz/44050MHz/44100MHz/44150MHz/44200MHz/44250MHz/44300MHz/44350MHz/44400MHz/44450MHz/44500MHz/44550MHz/44600MHz/44650MHz/44700MHz/44750MHz/44800MHz/44850MHz/44900MHz/44950MHz/45000MHz/45050MHz/45100MHz/45150MHz/45200MHz/45250MHz/45300MHz/45350MHz/45400MHz/45450MHz/45500MHz/45550MHz/45600MHz/45650MHz/45700MHz/45750MHz/45800MHz/45850MHz/45900MHz/45950MHz/46000MHz/46050MHz/46100MHz/46150MHz/46200MHz/46250MHz/46300MHz/46350MHz/46400MHz/46450MHz/46500MHz/46550MHz/46600MHz/46650MHz/46700MHz/46750MHz/46800MHz/46850MHz/46900MHz/46950MHz/47000MHz/47050MHz/47100MHz/47150MHz/47200MHz/47250MHz/47300MHz/47350MHz/47400MHz/47450MHz/47500MHz/47550MHz/47600MHz/47650MHz/47700MHz/47750MHz/47800MHz/47850MHz/47900MHz/47950MHz/48000MHz/48050MHz/48100MHz/48150MHz/48200MHz/48250MHz/48300MHz/48350MHz/48400MHz/48450MHz/48500MHz/48550MHz/48600MHz/48650MHz/48700MHz/48750MHz/48800MHz/48850MHz/48900MHz/48950MHz/49000MHz/49050MHz/49100MHz/49150MHz/49200MHz/49250MHz/49300MHz/49350MHz/49400MHz/49450MHz/49500MHz/49550MHz/49600MHz/49650MHz/49700MHz/49750MHz/49800MHz/49850MHz/49900MHz/49950MHz/50000MHz/50050MHz/50100MHz/50150MHz/50200MHz/50250MHz/50300MHz/50350MHz/50400MHz/50450MHz/50500MHz/50550MHz/50600MHz/50650MHz/50700MHz/50750MHz/50800MHz/50850MHz/50900MHz/50950MHz/51000MHz/51050MHz/51100MHz/51150MHz/51200MHz/51250MHz/51300MHz/51350MHz/51400MHz/51450MHz/51500MHz/51550MHz/51600MHz/51650MHz/51700MHz/51750MHz/51800MHz/51850MHz/51900MHz/51950MHz/52000MHz/52050MHz/52100MHz/52150MHz/52200MHz/52250MHz/52300MHz/52350MHz/52400MHz/52450MHz/52500MHz/52550MHz/52600MHz/52650MHz/52700MHz/52750MHz/52800MHz/52850MHz/52900MHz/52950MHz/53000MHz/53050MHz/53100MHz/53150MHz/53200MHz/53250MHz/53300MHz/53350MHz/53400MHz/53450MHz/53500MHz/53550MHz/53600MHz/53650MHz/53700MHz/53750MHz/53800MHz/53850MHz/53900MHz/53950MHz/54000MHz/54050MHz/54100MHz/54150MHz/54200MHz/54250MHz/54300MHz/54350MHz/54400MHz/54450MHz/54500MHz/54550MHz/54600MHz/54650MHz/54700MHz/54750MHz/54800MHz/54850MHz/54900MHz/54950MHz/55000MHz/55050MHz/55100MHz/55150MHz/55200MHz/55250MHz/55300MHz/55350MHz/55400MHz/55450MHz/55500MHz/55550MHz/55600MHz/55650MHz/55700MHz/55750MHz/55800MHz/55850MHz/55900MHz/55950MHz/56000MHz/56050MHz/56100MHz/56150MHz/56200MHz/56250MHz/56300MHz/56350MHz/56400MHz/56450MHz/56500MHz/56550MHz/56600MHz/56650MHz/56700MHz/56750MHz/56800MHz/56850MHz/56900MHz/56950MHz/57000MHz/57050MHz/57100MHz/57150MHz/57200MHz/57250MHz/57300MHz/57350MHz/57400MHz/57450MHz/57500MHz/57550MHz/57600MHz/57650MHz/57700MHz/57750MHz/57800MHz/57850MHz/57900MHz/57950MHz/58000MHz/58050MHz/58100MHz/58150MHz/58200MHz/58250MHz/58300MHz/58350MHz/58400MHz/58450MHz/58500MHz/58550MHz/58600MHz/58650MHz/58700MHz/58750MHz/58800MHz/58850MHz/58900MHz/58950MHz/59000MHz/59050MHz/59100MHz/59150MHz/59200MHz/59250MHz/59300MHz/59350MHz/59400MHz/59450MHz/59500MHz/59550MHz/59600MHz/59650MHz/59700MHz/59750MHz/59800MHz/59850MHz/59900MHz/59950MHz/60000MHz/60050MHz/60100MHz/60150MHz/60200MHz/60250MHz/60300MHz/60350MHz/60400MHz/60450MHz/60500MHz/60550MHz/60600MHz/60650MHz/60700MHz/60750MHz/60800MHz/60850MHz/60900MHz/60950MHz/61000MHz/61050MHz/61100MHz/61150MHz/61200MHz/61250MHz/61300MHz/61350MHz/61400MHz/61450MHz/61500MHz/61550MHz/61600MHz/61650MHz/61700MHz/61750MHz/61800MHz/61850MHz/61900MHz/61950MHz/62000MHz/62050MHz/62100MHz/6





Éditeur Ubi Soft/3DO Format CD-ROM PC Genre stratégie / action  
Prix env. 370 F Sortie disponible Config. mini: 133, 32 M, 16 bits  
CD-ROM 4x, Win95 Config. recom. P200, 64 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Version testée : finale française (textes non traduits)  
Problèmes rencontrés : aucun

# Heroes of Might & Magic III

## Démons et merveilles

*À une époque tragique où les jeux se suivent et se ressemblent un peu trop, des petites merveilles viennent parfois scintiller dans le ciel gris de nos PC. Heroes of Might and Magic III, précédé d'une rumeur flatteuse, est l'une de ces trop rares étoiles !*

**D**epuis le temps, vous commencez à me connaître. Ce n'est pas mon genre de m'enflammer pour le premier soft venu ni de tirer une bordée d'étoiles à chaque fois que je mets un CD dans mon lecteur. Mais, pour une fois, je ne vais pas essayer de dissimuler bêtement mon enthousiasme. Heroes of Might and Magic III est tout bonnement une merveille, un enchantement au sens premier du mot. Certes, le jeu n'a pas subi de changements fondamentaux depuis le II. C'est après tout bien nor-

mal. D'abord, on ne change pas un concept qui marche (faire du neuf pour faire du neuf serait profondément débile). Ensuite, on comprend aisément que, pour un jeu qui entraîne derrière lui une cohorte non négligeable de passionnés, les développeurs ne veuillent pas se mettre les fans à dos en supprimant tout ce qu'ils ont aimé ! L'histoire, comme dans toute bonne suite, commence là où le deuxième « tome » de la saga en était resté. Tout le monde pensait que la paix était enfin revenue sur le royaume de Erathia, et la jeune et belle reine Catherine Ironfist pensait ▶



► pouvoir régner en paix sur son royaume de Eroth, quand une terrible nouvelle arrive tel un coup de tonnerre. Son père, souverain d'Erothia, est mort, et les cupides nations voisines se partagent la malheureuse contrée. N'écoutez que le sens du devoir, Catherine abandonne derrière elle royaume, mari, enfants (et repassage ?...) pour revendiquer le trône de son défunt père et tenter de châtier les responsables de ce chaos meurtrier. Tâche rendue peu aisée par l'état de l'ancienne capitale du royaume, qui n'est plus qu'un tas de cendres fumantes.

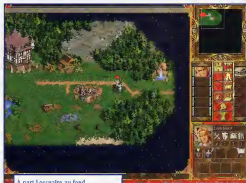
### HÉROS ÉVOLUTIFS

C'est donc à cette reconquête que vous devrez participer, en reprenant pas à pas toutes les parcelles de terrain conquises par vos ennemis. Pas

Inutile de vous prêter que quand celui-là vous souffle dans la figure, avant commencer une nouvelle partie.



Ceci est une cite des forces du Bien, reconnaissable à l'absence d'acres dans les rues.

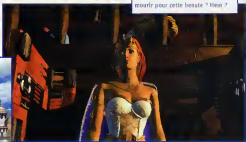


À part l'acrosse au fond, on passerait presque ses vacances dans le coin.

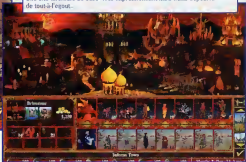
très original, me direz-vous ? Eh bien si ! Tout d'abord, cette quête ne sera pas linéaire comme dans un jeu de stratégie banal. Un peu comme dans Baldur's Gate, tout un tas de mini-quests va se greffer sur votre parcours, vous détournant d'un chemin trop rectiligne vers la vérité – laquelle, comme chacun sait, est extrêmement tordue... En outre, vous ne devrez pas que combattre pour les forces du Bien auprès de la belle Catherine (qui, d'ailleurs, n'est

pas exempte de défauts elle-même...) Au lieu de la trop banale campagne unique, ou de deux campagnes alternatives, ce sont pas moins de six courtes campagnes que vous devrez accomplir pour parvenir au bout du jeu. Tout à tout, vous porterez les couleurs du Bien, du Mal et de la Neutralité, les trois classes de base de tout JDR qui se respecte JDR ? J'ai bien dit JDR, comme jeu de rôle ? Je croyais qu'on parlait de stratégie ! Jeu de stratégie. Heroes of

La belle Catherine Ironfist. Combien de mecs relaxeraient de mourir pour cette beste ? Bien ?



Une cite infernale de base. Très impressionnant mais hélas dépourvu de tout-à-fogues.



# Heroes of Might & Magic III



L'école de magie. Le nombre de sorts disponibles sur les étagères augmente avec le niveau de vos magas.

Might and Magic n'en est pas moins le «rejeton» de Might and Magic, un des plus anciens et plus célèbres jeux de rôle sur PC. Voilà pourquoi il est profondément fondé sur le concept de héros.

## PLEIN DE MINETTES

Vous commencez la première campagne avec un bellâtre chevalier et ses troupes (lui seul apparaît à l'écran) du nom de Christian. Contrairement aux autres jeux de stratégie où les héros font souvent figure de gadgets (souvenez-vous de Tanya dans Alerte Rouge), rien n'est possible ici sans ces prétentieux guerriers. Aucune troupe ne peut se déplacer si elle n'a pas à sa tête un

héros. Ces héros se recrutent à la taverne (belle mentalité...) des villes sous votre contrôle. Vous aurez à chaque fois le choix entre un clerc humain et un nécromancien reptilien, un elfe des bois et une femme chevalier... Comme dans un jeu de rôle, les héros vont évoluer, gagner de l'expérience, trouver des objets magiques... À chaque niveau réussi, vous pourrez conserver vos personnages les plus puissants pour la mis-



son, d'accord, le ciel est un peu menaçant pour un pique-nique. C'est vraiment n'importe quoi la météo !

En cas de pénurie d'or, vous pouvez vendre vos stocks de ressources au marché afin de pouvoir recruter des soldats.



Une des unités de base, les lanciers. Il est recommandé de ne pas sortir sans en emmener deux ou trois cents avec soi.



sion suivante. Il y a en tout 16 classes de héros, et la moitié d'entre eux est, parité oblige, de sexe féminin (c'est Sébastien qui va être content...). Ces 16 classes sont liées aux 8 types de villes différentes que vous pourrez trouver tout au long de votre quête. En effet, dans Heroes III, vous n'aurez pas à construire de villes ou à établir de bases. En revanche, une fois une cité entre vos mains, vous devrez, à l'intérieur, construire tous les bâtiments nécessaires à sa protection et à l'entraînement de nou-

## L'OPINION DE SÉBASTIEN

- ★ Les jeux de stratégie
- ★ proposant des phases
- ★ de combat au tour par tour
- ★ se comptent maintenant sur les doigts d'une seule main.
- ★ Les fans seront donc comblés avec Heroes of Might & Magic III, nouvelle référence en la matière. Il n'y a vraiment pas grand-chose à reprocher à ce nouvel opus qui a vu ses graphismes s'améliorer, ses héros augmenter en nombre, ses possibilités et options décupler et son scénario gagner en richesse... Alors d'accord, il est difficile et il faut aimer le genre. Mais si c'est le cas, n'hésitez pas !

Nous sommes les n'est pas l'air temps du test, mais en plus, je vous parle qui ils ont mauvaise haleine !



## Le Contravis de Cedric

★ Pas de doute, les Heroes of Might & Magic sont une valeur sûre. Le graphisme, ★ est agréable, l'interface ★ est vraiment bien pensée et le scénario ne nuit avec délectation. Ajoutez à cela une excellente gestion des combats, sorts et découverte, et vous avez le meilleur jeu du genre. Il est toutefois dommage que les combats manquent un peu de pêche, que le jeu soit si difficile dès la première mission, et que la répétition des actions devienne peu à peu lassante. Toujours est-il que les fans ne doivent le rater sous aucun prétexte.



Les fans de Heroes of Might & Magic vont se régaler, ce jeu est pas les options qui manquent. Toujours commencer par les hallebardiers, c'est un conseil.

Chaque de vos victoires vous rapporte une quantité non négligeable de points d'expérience - mais il faut gagner !

► velles troupes. Ces troupes vont du plus classique (archers, hallebardiers, etc.) au plus original (anges, démons, hérétiques). Eh oui, l'enjeu du combat est si important que même des anges viendront à votre secours, si vous le demandez gentiment !

## Arche de Noé

Autre originalité, non seulement les concepteurs ont donné naissance à 118 créatures différentes (est-ce un record ?), mais vous pourrez toutes les utiliser au gré de vos aventures. Votre premier héros étant du côté du Bien, il ne pourra diriger et entraîner que d'autres créatures bénéfiques (encore qu'on a tous rencontré des

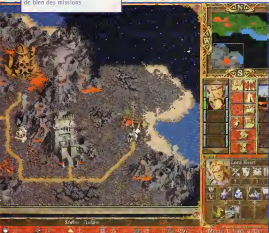


Le combat en cours dans les sous-sols. On sent presque l'odeur de moisissure à travers l'écran.

hallebardiers pas très sympa...). Mais tout va changer au fur et à mesure de ses pérégrinations. D'une part, tous les « affreux » qui sont posés sur la carte ne vont pas vous entraîner dans des combats épiques. Si vous êtes suffisamment puissant, certains demanderont à rejoindre vos forces, et ce même s'il s'agit de créatures maléfiques ou supposées telles. Votre preux héros peut donc se retrouver à la tête d'une horde de zombies, de harpies et de cerbères !

D'autre part, lorsque vous prenez une cité ennemie, elle n'est pas forcément détruite comme c'est trop souvent le cas. Vous en prenez le contrôle et les unités que vous y entraîneriez seront les mêmes que celles qui choyaient vos ennemis. Ainsi, des Nécropoles seront au service du Bien, et de scintillants châteaux à celui du Mal ! Une absence de manichéisme qui nous sort de la routine des jeux de stratégie habituels. Une fois un héros recruté et des

Le monde souterrain. Loin d'être un gadget pour augmenter la durée de vie, il débute la cité de bien des missions.



Attention, le singe d'une cité infernale n'est pas de tout repos - même avec des archanges à vos côtés.





Environnement : Le paysage des pics qui effleurent l'azur, vallées enneigées et plaines herbeuses, on peut y trouver les deux types de terrain côte à côte



Sur ordinateur, une troupe de sorcier, il est possible de parler vos connaissances en magie

troupes entraînées, vous avez le choix. Vous pouvez le laisser à la garde de votre cité ou l'envoyer explorer la carte et conquérir d'autres places fortes.

### CARTES ENCHANTERESSES

Il peut emmener sept classes différentes de créatures avec lui, et il ne semble pas y avoir de limite à leur nombre. Vous vous retrouverez souvent à commander 200 archers, 150 halberdiers et 90 griffons, par exemple. Et une telle armée n'est en rien un luxe ! Dans des cartes aussi grandes, vous aurez maintes occasions de faire de mauvaises rencontres. Littéralement couvertes d'objets magiques en tout genre, la

plupart du temps gardées par des créatures belliqueuses, les cartes sont en plus doublées par un monde souterrain auquel on accède par des sinistres portes. Très beau, très fin (en 800 x 600), le terrain a réellement à l'air quelque chose de magique. Les artefacts magiques que vous pourrez récupérer, soit sur le terrain soit sur les dépouilles de vos ennemis tombés au combat, ne sont pas non plus là pour faire joli. Ces objets vont appor-



Mettre le combat en automatique et observer les mouvements de l'IA est une excellente méthode pour progresser en stratégie



Croune dans Baldur's Gate : vos personnages peuvent s'échanger des objets (ou des troupes), à condition d'être à proximité

ter des nouvelles caractéristiques à vos héros (qui possèdent un inventaire façon Diablo et peuvent échanger troupes et objets), booster leur capacités ou leur apporter des protections. Vous devrez aussi vous emparer de ressources pour lever de nouvelles armées et ainsi continuer la reconquête du royaume. Ces ressources se présentent essentiellement sous deux formes. Vous pouvez trouver des trésors sur le sol. Vous aurez



Les briefings de mission sont un peu courts mais de belles cinématiques compensent



Seul reproche aux graphismes : les villes, un peu plates, font penser à un calendrier de l'avent

## L'AVIS DE RÉMY

- ★ C'est très rare qu'un jeu soit à la hauteur des promesses de son titre, mais ici c'est le cas ! Magique, c'est le seul mot qui convient pour décrire ce soft qui apporte la preuve que
- ★ les numéros III ne sont pas forcément mauvais. Stratégie, magie, progression des personnages, tout est là pour nous scotcher à l'écran et vouloir à tout prix mener les quêtes à leur
- ★ terme. Ajoutez à cela la beauté des décors, un nombre incroyable d'objets et de créatures, et vous obtenez LE jeu de stratégie de ce début d'année. Tout simplement.

► alors à choisir entre distribuer cet or aux paysans pour gagner des points d'expérience ou le faire entrer dans les caisses du royaume. L'autre façon d'accumuler des richesses est de vous emparer de mines, de moulins, de serres, qui travailleront pour vous.

### COMBATS AUX MÉRÉQUES

Quant aux combats, composante essentielle de tout jeu de stratégie, ils sont sans doute les plus dynamiques et les mieux animés qu'on ait vus dans un jeu au tour par tour. Comme dans Call to Power (ou Heroes II, mais en plus beau), chaque bataille fait apparaître un écran de combat où vos troupes et vos ennemis se font face. Mais, bien loin de se contenter d'exploser bêtement, ils vont réellement se battre sous vos yeux, d'une façon qui rappelle un peu le fameux échiquier de Star Wars. Votre héros, quant à lui, pourra intervenir à chaque tour par la magie (64 sorts possibles en tout !). Quant à l'IA, elle est particulièrement redoutable et fait appel à toutes les ressources à sa disposition, notamment magiques. Bon, alors bien sûr, je dois faire quelques critiques sous peine de me faire encore traiter de vendu. Dommage



Il hésiter pas à vous emparer au plus vite de tout ce qui traîne. Vos ennemis n'y réfléchiront pas à deux fois, eux !

par exemple que les créatures soient à peu près muettes, alors que la musique, elle, est plutôt agréable. L'impossibilité de construire défenses ou fortifications devant les sates conquis oblige aussi à des allers et retours constants pour reconquérir ceux pris par l'ennemi, ce qui est vite agaçant. Enfin, le plus gros regret est sans doute que les héros ne puissent pas emmener avec eux troupes et objets magiques, et doivent recomposer leur «trousseau» au début de chaque niveau. Ces quelques re-

proches, assez subjectifs, n'entament rien le véritable ravissement que constitue Heroes III, beau, passionnant, et a priori techniquement parfait (ni bug ni ralentissement en quelque 20 heures de jeu) pour tout amateur d'heroic fantasy. Ajoutez à cela un très bon éditeur de niveaux et un mode Multijoueur prometteur, quelque part entre Starcraft et Call to Power (on y reviendra), et il ne me reste plus qu'à vous demander ce que vous attendez pour vous y mettre ! ■

Rémy Goavec



La beauté d'aventure de ma principale héroïne. Au volée, elle ne sort pas toute nue, la belle...

## HIT

### Heroes of Might & Magic III

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

#### Les plus

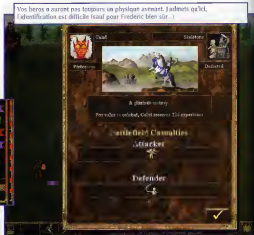
- Plan de personnages
- Histoire prenante
- Très beau

#### Les moins

- Son lors des combats
- Trop d'allers et retours
- Difficile



Un personnage bien géré peut arriver à maîtriser un nombre non négligeable de sorts en relativement peu de temps



# DE L'AIDE, VITE! TIPS.

## 3615 TIPS

### MINTEL

TIPS, par minitel et TIPS par télétexte, proposent la même richesse: des milliers d'astuces et de solutions pour les jeux et les PC, y compris les plus récents. Les solutions rapides et astuces sont disponibles également pour un accès direct à l'information recherchée. Et vous découvrirez bien d'autres exclusivités sur 3615/3617 TIPS.

*Rapide, efficace, mise à jour bi hebdomadaire  
SOS: nos hotlineurs vous répondent*



## 3617 TIPS

### PLANS PAR FAX OU COURRIER

Récevoir une copie par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple: 3617 TIPS! Nos journalistes et dessinateurs créent même les plans exclusifs de vos jeux préférés (en prévision ci-dessus). Les questions demandées sont réglées le jour même. Les fax sont bien sûr envoyés immédiatement. Exclusivement sur 3617 TIPS.

*Nombreux de nouveaux plans PC et CONSOLES  
Le seul service fax/courrier d'astuces et solutions*

# 08 36 68 84 77

### TELEPHONE

Vous utilisez TIPS par téléphone, vous voulez avoir une astuce? La touche 4 vous permet de stopper puis de reprendre l'écran quand bien vous surfez. Et vous pouvez même reculer ou avancer de quelques secondes (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le 0836688477.

**LE PLUS COMPLET! Mise à jour bi hebdomadaire  
8477-TIPS sur les touches du téléphone  
EXCLUSIF: pause pendant l'écoute (touche 0)**



Les jeux de voiture, on connaît. Courses sur circuits, en pleine nature ou dans le désert : c'est du vu et du revu. En revanche, ce que l'on ne

connaissait pas, ce sont les courses-

poursuites en ville, au milieu de la circulation.

On en a rêvé,

Microsoft l'a fait !

# Midtown Madness

## Autos tamponneuses

**F**ichtre, quelle claque ! La première partie de Midtown Madness est un moment ludique marquant ! Ça fait effectivement un drôle d'effet de se retrouver dans un Chicago virtuel, entièrement modélisé en 3D et économiquement vivant ! Des voitures arrêtées aux feux, des passants qui traversent, bref, on se croirait dans la réalité vraie ! Si l'on conduit normalement, il ne se passe rien de notable, du moins rien de plus que le matin, lorsqu'on va au taf : les autres véhicules respectent le code de la route (clignotants, priorités, vitesse raisonnable), ce sont de vrais profs d'auto-école ma parole ! Mais si le temps presse et que l'on décide de faire la course, rien ne va plus et c'est tant mieux ! C'est simple, Midtown Madness, c'est le rêve de tout automobiliste ! On peut enfin embourber tous ceux qui nous empêchent de passer !

### VROUM VROUM

Il fallait y penser. Des courses en pleine ville avec trafic et piétons. C'est simple comme bonjour et pourtant personne ne l'avait fait. Seul

Les carrosseries se déforment au moindre impact. Essayez donc d'embourber les camionnettes pour vous distraire un peu !



Observez bien la grosse flèche verte en haut de l'écran. Elle n'indique pas la pompe la plus proche mais le prochain checkpoint !

Need for Speed avait commencé à peupler ses routes de touristes qu'il faisait bon esquiver au dernier moment. L'idée était excellente mais très sous-exploitée. Elle tient ici le haut du pavé au point que sous circulation, l'intérêt du jeu

chute immédiatement.

Midtown Madness propose quatre types de courses. La promenade permet de se balader librement sans limite de temps. On peut flâner ou foncer, même si la police veille toujours et calme vite les ardeurs des conducteurs du dimanche. En course



En dépit de tous mes efforts, je ne suis jamais parvenu à mettre ma voiture sur le toit ou à faire des tonneaux.

Eh oui, ce n'est vraiment pas si facile de prendre le périphérique à contresens. Peut-être que dans la réalité...

Format CD-ROM PC  
Éditeur Microsoft  
Sortie disponible  
Prix env. 300 F  
Genre racing  
Config. mini. 7200, 32 Mo de RAM, CD-ROM au cart. 30  
Config. recommand. 9333, 64 Mo de RAM, CD-ROM au cart. 2

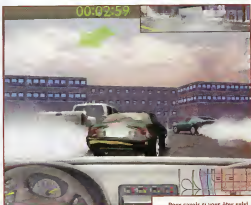
Version testée  
version final

Problèmes rencontrés  
plantage, graphismes





Les ciels sont très travaillés, tout comme les effets de lumière qui autorisent la gestion de conditions climatiques variées.



Pour savoir si vous êtes sale, n'oubliez jamais de jeter un coup d'œil au rétroviseur, en haut à droite.

contre la montre, il faut rallier des points de passage dans un temps imparti. En course simple, Chicago se retrouve brusquement déserté pour que les concurrents s'affrontent sur des trajectoires balisées. Bon, c'est bien beau tout ça, mais pas extrêmement prenant. Non, le plus drôle dans Midtown Madness, c'est indéniablement les courses de checkpoints ! Il faut rallier des points de passage avant les concurrents dans l'ordre de son choix, au milieu de la circulation et des passants. C'est là que les choses sérieuses commencent puisqu'il faut non seulement faire preuve d'adresse et de réflexes mais aussi d'un minimum de sens de l'orientation afin de trouver le meilleur itinéraire !

Pour se repérer, de grosses flèches vertes indiquent le checkpoint le plus proche.

Inutile de le nier, c'est excellent : on foncé comme un fou, on percute les adversaires ou les autres véhicules, on se plante dans les poubelles et les papiers, on négocie des virages sur les chapeaux de roue, on se fait insulter par tout le monde... Halfbruant ! On n'avait encore jamais connu ça sur PC ! Une jouabilité aussi pointue, un environnement reconstitué de manière aussi réaliste : fameux ! Le seul problème, c'est que les voitures ne sont pas indestructibles : au fur et à mesure des chocs, les carrosseries se déforment, de la fumée s'échappe du radiateur, et

été trop violents, la voiture s'effondre lamentablement... et la course est terminée ! Et avant que le dépanneur arrive...

Toute la subtilité du jeu (si, si, il y en a !) est donc d'aller le plus vite possible et de ne pas percuter d'adversaires ou d'écarts. Mais ce n'est pas la seule difficulté : la police veille au grain et dès qu'elle voit passer quelque'un à plus de 50 mph, elle le prend en chasse. Contrairement à Need for Speed III, elle ne dresse aucune contravention mais tente d'immobiliser

Une petite carte de la ville comporte les checkpoints à visiter. Pourquoi ne pas l'afficher ?



Les rencontres avec les semi-remorques sont presque toujours fatales. Les routiers sont sympas ?



Le périphérique est l'endroit idéal pour faire pêter le compteur. Attention toutefois aux bouchons !

Il y a de tout dans la circulation : taxis, coupés, voitures de sport, camions, etc. Et les motos alors ?





Lorsqu'on percute une autre voiture de face, les deux sont généralement bonnes pour la casse.

Game Over!

► liser le chauffard en l'emboutissant afin de détruire sa voiture. On peut ainsi se retrouver avec plus de trois véhicules de police aux fesses, toutes sirènes dehors !

### VAVAVOUM

Les courses sont bien sûr de plus en plus difficiles : si les premières comportent peu de points de passage (peu éloignés les uns des autres), on se retrouve vite avec des courses autrement plus complexes. Et comme Chicago a été consciencieusement modélisé, la variété est au rendez-vous : le stade, la prison, les grandes avenues, les petites ruelles garnies de cartons et même le périphérique ! Et comme les développeurs étaient de bonne humeur, ils ont pensé à placer des éléments de décor destructibles.

Pour gagner du temps, on devient rapidement prêt à tout : descendre des escaliers, emprunter des impasses, bref, toutes les débilités.

C'est bon les gros carambolages comme ça. Surtout quand d'autres voitures continuent à s'empiler violemment après vous !

Il peut arriver que l'on croise des camions face à vos adversaires. À mon avis, les trucks ne vous éviteront pas.



Essayez un peu de faire la chandelle avec une voiture de police pour voir !



Il n'est pas toujours évident de s'imposer face à six candidats prêts à tout pour gagner. Surtout lorsqu'ils ont des pick-up !

Ça donne un tout autre tour aux courses lorsqu'on charrie une poubelle sur le capot, que l'on explose une cabine téléphonique ou que l'on percute à fond une pile de cartons à la sortie d'une allée ! On pense à *Starsky & Hutch*, aux meilleures poursuites cinématographiques... Sauf que pour une fois, on est aux commandes !

Pour motiver le joueur, rien de tel qu'une carotte. Ici, elle, ou plutôt elles, sont carrossées et de plus en plus prestigieuses ! Il s'agit bien sûr des véhicules à activer. Au début, seule la New Beetle, la Corvette, le bus, le pick-up et la petite Lotus sont accessibles. Elles sont toutes définies par une accélération, une vitesse de pointe, une maniabilité et une soli-

dité (comme dans les autres Mad-ness). Si la Lotus est incontestablement la voiture la plus rapide, c'est aussi la plus fragile : deux chocs suffisent pour la réduire en bouillie. Mais comme elle est très maniable, les pros du volant peuvent parvenir à s'en sortir. Quant au bus, c'est l'inverse. Il est d'une lenteur rare mais résiste à des carambolages. Certains joueurs peu fins s'en servent pour mettre hors d'état de nuire tous leurs adversaires avant de finir la course tous seuls, piteux ! Qui a dit Cedric ???



Les voitures de police peuvent parfois organiser des manœuvres d'encerclement pour vous serrer.

Cette course de vitesse est très perenne et oblige le joueur à prendre le périple en sens inverse !

Même en volant très haut, vous ne parviendrez pas à écraser les piétons : ils esquivent absolument tout le monde.

Le meilleur compromis est la Corvette ou la voiture de police, qui ont l'immense avantage de vous libérer des poursuites de vos collègues. En plus, lorsqu'on déboule quelque part avec la sauterie, certaines voitures s'écartent pour vous laisser passer ! Au fur et à mesure des victoires, on pourra donc conduire la légendaire Ford Mustang, la F-351 ou un truck.

#### MIAM MIAM LE JEU

Mais alors Midtown Madness, c'est du tout bon ? C'est du 6 étoiles ? C'est le jeu du siècle ? Hélas non. Car malgré tous ses avantages et sa bonne réalisation, quelques petits défauts sont parvenus à modérer mon enthousiasme et à me faire descendre du bureau. Tout d'abord, si les graphismes sont sympas, ils ne sont absolument pas ultimes, surtout avec une Voodoo (1 ou 2, désolé, on n'a pas de 3 ici). Pour obtenir quelque chose de beau, il faut une ATI 128 32 Mo et lancer le jeu en 1024 x 768. D'autre part, si Chicago est une ville assez vaste, c'est la seule du jeu, et lorsque l'on a fait toutes les courses de checkpoints, on

Vous êtes myope ? Vous avez une mauvaise vue ? Alors agrandissez avec la carte !



a envie de voir autre chose. Bien sûr, on nous promet de nouvelles villes et véhicules téléchargeables sur le Net. Si l'on veut bien croire à la disponibilité prochaine de ces derniers, celle des villes, même si elle fait rêver (ah, Paris !) paraît utopique.

Mais le gros regret concerne le mode Multijoueur : il n'y a pas de trafic dans les courses à plusieurs, ouïiiiiiii ! C'est un scandale, une honte, une ignominie, une impardonnable erreur ! Oh bien sûr, je sais ce que va répliquer l'éditeur, ça sera réparé dans le 2, mais en attendant, nous, on fait comment ? Car il faut bien avouer que Midtown Madness sans circulation perd brusquement beaucoup d'intérêt. Alors ouai, il y a le mode « Gendarmes et voleurs » dans lequel deux équipes doivent récupérer le plus d'argent possible... C'est bien la première fois qu'un jeu est plus intéressant seul qu'à plusieurs ! Et puisque l'on est dans les reproches, je suis obligé de confes-

ser une certaine lassitude. Après avoir terminé toutes les courses au bout d'une quinzaine d'heures de jeu, j'avoue avoir eu mon compte. C'est en principe à ce moment-là que l'on passe au Multijoueur...

L'intelligence artificielle, quant à elle, est très acceptable : les concurrents gérés par l'ordinateur sont agressifs et ne sont ni trop forts, ni trop faibles. Comme dans Viper Racing, ils n'hésitent pas à vous rentrer dedans pour faire place nette, surtout lorsqu'ils ont de grosses voitures. Et croyez-moi, se faire passer dessus par un semi-remorque, c'est pas la joie. Même Pamela Anderson n'aime pas ça.

Midtown Madness, grâce à sa forte personnalité et à une grande originalité, doit absolument figurer dans toute ludothèque digne de ce nom. Surtout si l'on a aimé Motocross Madness. Ah ils sont forts chez Microsoft, ils vont peut-être même finir par nous faire aimer Bill ! À quand Bill Madness ? ■

Luc-Santiago Rodriguez



Non seulement la visibilité est pourrie à cause de la neige, mais en plus ça dérape méchamment !

## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

- ★ On l'attendait avec impatience et on n'est pas déçu !
- ★ Midtown Madness est un joyeux bordel. En reconstituant un Chicago virtuel plus vrai que nature et en l'animent de trafic et de piétons, les développeurs ont réussi leur coup.
- ★ Le jeu est immédiatement prenant, fait monter l'adrénaline comme une mayonnaise, même s'il se révèle un peu court.
- ★ Les nouveaux concepts de jeu sont rares, aussi il convient de l'applaudir. Dommage pour Driver qui arrive derrière et qui ne profitera pas de l'effet de surprise !

# HIT

Midtown Madness

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★

**Les plus**

- Concept
- IA
- Animation

**Les moins**

- Multijoueur
- Pas de motos
- Durée de vie

Alléluia : un quake-like ! Cela faisait bien longtemps ! Oui, mais celui-ci propose quand même l'apport de la bonne parole aux joueurs trop violents,

en leur vantant les mérites de l'apocalypse

miniature ou du fusil mitrailleur. Ras le bol ?

# Requiem

## Enfer et contre tous

**I** l faudrait conseiller aux développeurs d'éviter de sortir leurs jeux d'action après Half-Life. Bon là, c'est vrai, c'est un peu tard alors tant pis pour eux. Car après le carton de Sierra, il est difficile de ne pas faire la comparaison. Je rassure les lecteurs circonspects et fanatiques, elle viendra, mais un peu plus

Lorsque les adversaires trépassent, ils laissent tomber des cailloux, munitions, points de vie... C'est n'importe quoi.

tard. Pour l'instant, nous nous attacherons sur les atouts de Requiem, *quake-like spirituel* où le joueur incarne un ange (c'est bien la première fois), vengeur certes mais ange tout de même. Riche de super pouvoirs, il va super faire mordre la poussière à des régiments de super soldats futuristes super équipés d'armes de la mort qui super taent. Super ! Euh, pas tant que ça en fait. Mais avant de critiquer le jeu, passons plutôt en revue les atouts de Requiem. Enfin, essayons.

### VOILÀ, C'EST FAIT

Quoi déjà ? Ben, et le contexte alors ? Ah oui, le contexte... C'est simple, on évolue dans un monde aseptisé où règne une véritable dictature : les policiers polluent, pire que les téléphones portables, un couvre-feu est

instauré et il est évidemment interdit d'exhiber une arme à feu. Sinon : pan-pan cul-cul ou à peu près. Et comme chacun sait, pan-pan cul-cul, ben c'est douloureux, surtout à coups de fusil à pompe. Comme la vie est

Dans Requiem, les chiens de garde ne ressemblent pas à de gros bectels : ce sont réellement de redoutables boss.

On rencontre pas mal de créatures biomécaniques. Leur seul tort est d'être insensibles à la plupart des sorts.



Le sort Brimstone est en fait une simple boule de feu, idéal pour cuiser rapidement un bon rôti. De garde.

Format CD-ROM PC  
Éditeur 3DO  
Sortie disponible  
Prix env. 330 F  
Genre action  
Config. mini. P166, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D  
Config. racom. P333, 64 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 3dfx 2

Versions testées :  
version bêta  
Problèmes rencontrés :  
rien à signaler





Les joueurs sont occupés à vérifier l'histoire de ces jeunes délinquants. Je suis rassuré de vivre dans une ville aussi sûre.



Le lance-missiles donne l'air d'un pur moment de poésie. Il apporte même parfois l'illumination à ses victimes. La dernière d'ailleurs.

intenable, Dieu envoie Malachi sauver l'humanité. Il s'incarne donc (car tout ange qu'il est, il lui faut quand même une enveloppe charnelle, exactement comme votre serviteur) dans un montage de muscles ambulante, capable de tirer avec tout et n'importe quoi et d'envoyer dans la tête de tout le monde des flacons de sel. Non non je plaisante pas, on envoie vraiment du sel sur ses ennemis. Donc le but du jeu est simple. Envoyer du sel. Euh

non, pardon, sauver l'humanité, c'est archi-tranquille surtout lorsqu'on l'a déjà fait une bonne centaine de fois dans d'autres quake-1... euh... jeux. Félicitons donc les scénaristes pour cette idée de génie, il fallait y penser. Mais si sauver le monde est facile, ce n'est pas rapide : il faut accomplir tout un tas de missions qui n'ont absolument rien à voir avec. Pourtant, il faut croire qu'aller parler à une jeune femme dans un hôtel, en délivrer une autre, discuter avec un barman ou aller chercher du sang dans un hôpital concourent à évincer le mal de notre bonne vieille Terre. Le massacre n'est donc pas gratuit puisque Malachi devra infiltrer un réseau de résistants qui l'attendent

(comme le messie ?) et leur rendre de multiples services comme un vulgaire laquais.

#### LA BELLE HISTOIRE (DE RIRE)

Alors c'est vrai ? Il y a vraiment un scénario dans Requiem ?... Hein, c'est aller un peu fort en besogne. Car s'il est exact que l'on remplit des objectifs successifs et que l'on discute avec des personnages (dialogues préenregistrés), l'histoire n'avance pas énormément et n'a surtout pas énormément de rapport avec le thème. On aurait joué un super mercenaire doté de pouvoirs psy, ça aurait été la même chose. Ou un super héros. Ou n'importe quoi d'autre de super. Mais il est regrettable de constater que l'ange échoie dans ce monde comme un cheveu sur la soupe. Il ne faut donc pas s'at

Gros défilé du jeu : les adversaires se ressemblent tous. Ici, un exemple flagrant. Et qu'on ne me parle pas de clonage, c'est trop facile.

Le sort Esorcisme est dévastateur et il a le grand avantage d'atteindre plusieurs ribbles en même temps.



Dans les rares lieux tranquilles, dénicher une arme donne lieu à des réactions fort drôles.

#### L'OPINION DE GENIE

- ★ Inquiète part avec de solides bases pour un quake-like.
- ★ Scénario un peu plus fouillé (j'ai dit « un peu ») que la plupart, graphisme sympa, intelligence artificielle à la hauteur de nos espérances, bref, il y avait de quoi se procurer les bobbies. Finalement, le jeu semble beaucoup trop vite dans l'éparpillement de viscères sous prétexte que vos ennemis n'obéissent pas aux dix commandements. Idem pour les sorts qui sont une grosse déception, leur utilisation étant peu évidente. On se retrouve donc devant un jeu bourrin, un de plus...

La dernière tentation du Christ : cette jeune femme a vraisemblablement besoin d'aide. C'est Familles de France qui va être contactée.

## L'OPINION DE SÉBASTIEN

★ *Méa Culpa. J'avoue m'être bien trompé sur Requiem...*  
 ★ *Ce jeu avait pourtant tout pour plaire ! Des pouvoirs angeliques excellents, des graphismes et un moteur 3D de qualité, un véritable mémento... Grossièrement, on se retrouve face à une mayonnaise qui n'a pas pris ! Mais le principal problème de Requiem reste qu'il est tout ce qu'il ne devait pas être : boudin ! Alors qu'on attendait d'un quake-like plus posé, plus réfléchi, on se retrouve avec un produit plus violent que Quake ! Je ne peux vexer personne mais ce n'est pas un compliment !*

Si vous avez le sang chaud, pourquoi ne pas partager votre fièvre en faisant bouillir le sang de vos amis ?

► tendre à une lutte entre anges et démons mais à un ange qui lutte de l'humain, du monstre et de la créature biomécanique. D'ailleurs, ces dernières évoquent beaucoup Quake II. D'ailleurs, Requiem, c'est un savant mélange de tous les quake-like ! On avait effectivement pas autant bouvriné depuis Quake. Les pouvoirs, s'ils sont originaux, ont déjà été exploités dans Hexen, Heretic II et Jedi Knight. Le petit côté gothique et les bêtises qui mordent rappellent Blood 2. Quant aux armes énormes, elles sortent de Unreal. C'est bien, car avec tout ça, on n'a pas trop l'impression de jouer à Half-Life. Eh non, même les textures et les effets de lumière, qui sont admirables, ne rappellent pas trop le hit de Sierra. Le design est très différent. Les graphismes sont d'ailleurs l'un des points forts de Requiem : l'animation des personnages est réussie et le moteur 3D est d'une vélocité à toute épreuve. Seb a même affirmé avoir joué paisiblement sur son P133 : incroyable !

L'intelligence artificielle est elle aussi assez sympathique puisque les adversaires (à part certaines créatures débiles comme les mâchoires à

incroyable, Codric a deux palettes de bras et ça le rend feu fatéux. Mais c'est bien pourtant, ça lui permet de fumer 4 clopes en même temps !



Antares-vous à relier les points rouges entre eux pour obtenir le dessin mystère.

paties) ne vous suivent pas comme des petits chiens et ont plutôt tendance à se regrouper pour vous dézinguer. On n'est pas au niveau de Half-Life avec *narines* et grenades mais on s'en approche un peu. L'architecture des cartes n'est pas l'une des plus pourries que l'on ait vues : les niveaux allient les zones aérées, les longs corridors, les souterrains où l'on patage et les passages de labyrinthe à la noix dans lesquels on se perd. Dans l'ensemble, tout cela est bien conçu et, sauf quand c'est voulu, on trouve assez facilement

Il arrive que l'on fasse quelques petits détours par le purgatoire ou l'enfer, où quelques âmes endurent les affres de la damnation.

En dépit des apparences cette mâchoire à paties n'est pas un pitball mais bien une créature infernale ! Ah bon comme les pitball aloc...

son chemin, ce qui favorise la progression. Mais les plus difficiles d'entre vous trouveront forcément cela trop linéaire...

## L'APCALYPSE SELON SAINT LUC

Nom ce qui pose problème, ce ne sont ni les énigmes (au demeurant fort peu nombreuses et enfantines), ni les errances un peu longues dans des égouts malfamés. Non, le problème, c'est la présence de soldats PARTOUT ! C'est simple, on ne peut presque pas faire un mètre sans en blaster cinq ou six. C'est surpeuplé là dedans ma parole ! Pourtant, le jeu commence en affichant un message de cet acabit : « La force n'est pas toujours le meilleur moyen de progresser. » Et il est exact que les cinq premières minutes ressemblent à une promenade de santé avec passage de sentinelles à l'aide de faux papiers et interrogations de rebelles. Pourtant, vingt minutes plus tard, on ne voit vraiment pas comment avancer sans faire le ménage. J'ai bien





Pour en arriver là, il a fallu faire preuve d'astuce et du pouvoir vitesse. Cette grue m'en aura fait voir !

Le sort Statue de sel se transforme pas sa cible en herminette. Michella mais bien en... statue de sel ! Bravo !

tenté d'expliquer aux 25 types qui me barraient le passage que j'étais l'un des leurs, ils ne m'ont jamais cru. Et ce lissage inopiné n'est pas une simple récréation puisqu'il ne s'arrêtera plus. C'est du flingage industrialisé, de l'énardication techno, du formatage à grande échelle. C'est inouï, après Half-Life et son impeccable équilibre combats/résolution « d'énigmes », de se retrouver dans un *quake-like* à l'ancienne dans lequel on tire sur tout ce qui bouge. Et à ce niveau, Requiem n'apporte rien de neuf.

Bon... Et les pouvoirs alors ? C'est vrai, il y a 20 pouvoirs, offensifs et défensifs. Il y a surtout sept armes

Lorsque l'on passe du plus subtilité au plus terrestre, on assiste à une scène directement tirée de Terminator

différentes. Non, je plaisais mais les pouvoirs sont difficiles à utiliser, même si certains d'entre eux sont dévastateurs. La plupart sont uniquement efficaces au combat à un contre un, ce qui est évidemment très rare. Difficile en effet d'envoyer un nuage de sauterelles ou un éclair (réservés à une cible) sur UN seul ennemi lorsque vous en avez six en face. Il faut donc opter pour le définitif : explosifs, sort d'apocalypse ou d'exorcisme. On a vite fait le tour et surtout, la mana s'épuise vite. Heureusement, il arrive parfois que l'utilisation de certains pouvoirs soit indispensable à la progression : vitesse pour emprunter un passage très éloigné de son interrupteur, saut pour accéder à une plate-forme très élevée, convaincre pour qu'un por-

tier vous ouvre, posséder pour se faire passer pour quelqu'un d'autre, etc. C'est une bonne idée, mais c'est malheureusement très rare. En dix heures de jeu, c'est arrivé quatre fois. C'est pour toutes ces raisons que Requiem s'avère vite lassant. Surtout après Half-Life qui a, en plus, une ambiance de terreur et d'urgence que l'on ne trouve pas ici. On ne voit pas, dans ces conditions, pourquoi on conseillerait ce jeu à quelqu'un qui voudrait se lancer dans un bon jeu d'action, alors que le *hit* de Sierra s'impose aujourd'hui encore. (Nulle. C'est pas moi qui vais te contredire...) Sauf bien sûr si vous vous prenez pour un ange exterminateur et que vous avez grande envie de vous la jouer façon *Taxi Driver*. Dans ce cas, faites-le, mais chez nos familles préférées, et jouez ensuite à Requiem ! Ou l'inverse. ■

Luc-Santiago Rodríguez

La gestion des collisions est tellement hasardeuse que les cadavres tombent régulièrement un peu de levitation.

## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

- ★ C'est triste mais ce jeu n'est pas la réussite attendue !
- ★ Que peut un Requiem face à un Half-Life ? 20 pouvoirs ?
- ★ Du flingage à gogo ? Un scénario transparent ? Euh, c'est un peu court ! Même si le jeu bénéficie d'un excellent moteur 3D, d'une belle réalisation et d'une intelligence artificielle honorable, son intérêt s'émousse assez rapidement. L'idée de départ a effectivement été assez mal exploitée et aurait demandé un traitement un peu plus fin. Au lieu de ça, Requiem se la joue Quake II, c'est-à-dire bourrin. Très.

Le sort Possession permet de... posséder n'importe quel adversaire quelques secondes et d'arriver dans le dos des adversaires !

### Requiem

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

### Les plus

- L.A.
- Cartes
- Moteur 3D

### Les moins

- Best of quake-like
- Répétitif
- Darc lassant

Lorsque Commandos  
est sorti, tout le  
monde s'est demandé :  
et qu'est-ce que ça  
donnerait en 3D ?  
Les gars de Illusion  
Softworks n'ont pas  
fait que s'interroger :  
ils ont surtout

programmé l'Entre-  
Spec Ops et  
Commandos, voire

*Hidden & Dangerous !*  
Aux armes !

# Hidden & Dangerous

## La führer du samedi soir

**E**n ce moment, la Seconde Guerre mondiale est une inépuisable source d'inspiration pour les développeurs : simulateurs de vol, wargames... Il n'est donc pas étonnant que les simulateurs d'infanterie, comme certains les appellent, se mettent au goût du jour. Après des théâtres d'opérations modernes (Spec Ops, Rainbow six...), nous voici donc repartis en guerre contre l'envahisseur allemand. Ach so !

### Ausweiss ?

Dire que Hidden & Dangerous était attendu par les fans dont je fais partie est un doux euphémisme. Le soft était effectivement prometteur : des missions d'infiltration dans des buses ennemies, une grande liberté de mouvement, trois vues différentes, des cartes gigantesques et l'ambiance « Douze salopards » en prime. On

était fin prêts pour la grande vadrouille. Aussitôt après avoir installé le jeu et jeté un coup d'œil sur l'interface, mes espoirs étaient sur le point d'être comblés : six campagnes m'attendaient, composées chacune de quatre missions se déroulant dans plusieurs pays différents (Italie, Yougoslavie, Allemagne, Norvège...) et sur des reliefs variés (vallées, forêts enneigées ou non, fleuves, marais, etc.), de jour comme de nuit.

Première bonne surprise : avant de partir en campagne, il faut composer une équipe de quatre soldats et rassembler un arsenal qui devra tenir quatre missions. Dur. Les personnages sont définis par des aptitudes (tir, sang froid, etc.) et de nombreuses armes sont disponibles (fusil à lunette, mitrailleuse à trépied ou non, grenades, dynamite, jumelles, appareil photo), ce qui promet des actions variées.

On peut faire explorer beaucoup de choses dans le jeu : des barils, des citernes, et des gros Allemands, pour peu qu'ils soient pleins de guiche.



Attention aux patrouilles allemandes qui sillonnent la piste. Une fois qu'ils vous ont repéré, ils luttent jusqu'à la mort !



Les véhicules peuvent évidemment renverser tout le monde : boire au coedatse, il faut choisir !

Format CD-ROM / C  
Éditeur Telsa 2  
Sortie disponible  
Prix env. 370 F.  
Genre action/stratégie  
Config. min. : 233, 32 Mo, 4  
WAM, CD-ROM 3x, carte 3D  
Config. recom. : 386-400,  
64 Mo, de RAM, vid. 128  
Version testée  
« version « testable »  
Problèmes rencontrés  
Airs d'affichage,  
quelques plantages, I.A.  
parfois « débile »



Les pans de dynamite sont réglables jusqu'à plusieurs minutes et occasionnent de monstrueuses déflagrations.

Une fois tous ces choix effectués, on peut enfin partir. Les quinze hommes sont là, équipés et prêts à en découdre. Trois vues sont disponibles : deux vues externes et une vue subjective. Cette dernière s'avère immédiatement inconfortable, sauf pour ajuster une cible au fusil à lunette. D'ailleurs, elle ne servira presque qu'à cela. Pas commodore, évidemment, de toucher quelqu'un en vue externe, surtout qu'il n'existe pas d'aide à la visée !

En revanche, au niveau visuel, rien à dire : l'animation des soldats est impeccable et les terrains sont très réussis. Les incertitudes (pluie, brouillard ou neige) sont quant à elles parfaitement reconstituées. Le



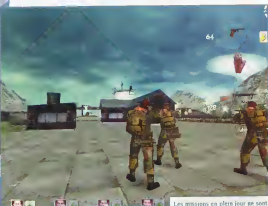
Les trains et les tramways (en effet) se déplacent parfois. Faites attention à ne pas vous faire couper en deux.

seul point faible reste le feuillage des arbres et arbustes, constitué de *hitmaps*.

### LES CAROTTES SONT CUITES

Quelques missions plus tard, après s'être fait massacrer son groupe plus que de raison, une constatation s'impose : *Hidden & Dangerous* est dur. Vraiment dur. Peut-être plus dur que *Commandos* où l'on pouvait au moins avoir une vue d'ensemble de la situation. Car ici, le joueur est immergé complètement et n'a aucun recul. Seul recours : une carte en 3D avec laquelle il est possible de réviser des plans (points de passage assignés aux soldats, etc.) Pas de chance,

Il arrive que l'on doive simplement parler à certains personnages : espions, contacts ou personnes retenues prisonnières.



Les missions en plein jour ne sont pas les plus simples : on se fait repérer extrêmement rapidement.

elle est très importante : les waypoints apparaissent une fois sur deux et je n'ai jamais trouvé le signal de progression. Je ne m'en suis quasiment jamais servi.

Tant pis : comme dans *Spec Ops*, on peut donner des ordres temporaires à ses hommes : suivez-moi, stop, gardez la position, cessez le feu. On connaît le danger de ce genre de choses. Ici, c'est à peu près corrigé puisque les soldats gérés par l'ordinateur suivent fidèlement le joueur et restent rarement coincés derrière un obstacle. Leur performance sur le terrain dépend complètement de leurs aptitudes : un soldat ayant 70 % en tirer sera un piètre compagnon, autant le jouer soi-même. En revanche, un soldat doté de 90 % et équipé d'un

L'image du fusil à lunette s'avère rapidement indispensable pour progresser en toute sécurité.



Une scène cinématique ouvre et ferme chaque campagne. Elles sont de bonne facture mais peu originales.





En arrivant comme ça à découvert, faudra pas vous étonner de ne jamais quitter ce camp allemand.



C'est mal parti : trois Allemands qui me louchent dessus alors que je n'ai qu'un malheureux fusil... Notre Père qui êtes aux cieux...

► fusil à lunette rendra de fiers services. Attention à la proximité des soldats avant de donner des ordres : ils doivent être à portée de voix. Évidemment si l'intelligence artificielle est bonne pour les alliés, elle l'est aussi pour les adversaires, qui parviennent à dégager le joueur à plusieurs centaines de mètres. Et comme dans Rainbow six, une ou deux balles suffisent pour tuer. En plus, les localisations sont gérées : une bastos dans la tête ou dans le creur (une première !) tue son homme. Il en faut le double ou le triple dans d'autres parties du corps. Autre bon point : les personnages encaissent vraiment les balles et reculent sous l'impact... Quelques secondes durant lesquelles ils sont incapables de réagir ! Bang bang ! On meurt donc souvent dans le jeu et on regrette que la difficulté et le réalisme aient été poussés à ce point ! Cela garantit donc une bonne durée de vie au *soft*. Du moins pour ceux qui auront le courage de persévérer ! En ce qui me concerne, je retournerai à Hidden & Dangerous mais certainement pas de manière intensive. J'ai passé trop de temps à refaire les

## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Il a frôlé les 3 étoiles ce jeu ! En partie à cause de sa prise en main un peu laborieuse. Heureusement, les graphismes et l'animation très réussis se doublent d'une belle réalisation et d'un bon intérêt. Cependant, quelques petites choses clochent : la difficulté très élevée d'abord, l'ergonomie générale ensuite et la nécessité de posséder un gros PC pour jouer tranquille. Pourtant, l'ambiance est là et l'excellente finition du jeu comblera les aficionados. Dommage que l'on ne soit pas à totalement à l'aise et que le plaisir de jeu ne soit pas plus intense.

mêmes missions pour avoir totalement accroché. De plus, l'ergonomie du jeu n'est malheureusement pas impeccable : la gestion des caméras est imprécise et il faut quelques secondes pour changer de vue alors que ça devrait être instantané... Quelques secondes durant lesquelles on se fait souvent tuer ! Le jeu étant très réussi graphiquement et les cartes étant vraiment étendues, une config' de la mort est nécessaire pour que ça tourne bien. C'est juste acceptable en 640 x 480 sur un PII-333 équipé d'une Voodoo 2. Sur un PII-450 avec une ATI Fury 128, on est à l'aise jusqu'en 1 024 x 768, mais qu'est-ce qui peut au juste ralentir cette excellente carte graphique ?

### DEMI-SUCCÈS

Hidden & Dangerous n'est donc pas une réussite totale. C'est vraiment regrettable, d'autant plus que les

développeurs ont soigné les détails et se sont donné du mal : il est possible de démolir les éléments de décor (projecteurs par exemple, ou trains, voitures) et cela fait même parfois partie de la mission. Les ennemis font de véritables rondes et il convient de bien observer le terrain avant de s'aventurer quelque part. De nombreux véhicules sont présents et on peut les utiliser ! Pas question de prendre un char mais plutôt des voitures ou des bateaux ! Ça ajoute considérablement à l'immersion de liberté. Les missions, quant à elles, sont intéressantes et variées. Elles comprennent généralement plusieurs objectifs très différents. En bref, Hidden & Dangerous n'est pas la révolution attendue, et s'adresse en priorité aux fans qui seront peut-être plus tolérants face à un genre de jeu qu'ils adorent. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Les missions de nuit sont périlleuses : sans lunettes infrarouge, on s'y voit vraiment rien et il faut pousser la luminosité du viseur à fond



HIT

Hidden & Dangerous

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

#### Les plus

- Réalisation
- Liberté
- Missions

#### Les moins

- LA, parfois dingue
- Moteur 3D
- Ergonomie

**Le jeu concours**  
du 28 mai au  
15 juin 1999 inclus



**GEN4**  
LE MEILLEUR DES MONDES

**EIDOS**  
ENTERTAINMENT

**Microsoft**



**1er au 3ème prix :**

1 place pour le grand prix de F1 au circuit  
de Magny Court + 1 place de parking  
Valeur : 920 Francs\*

**4ème et 5ème prix :**

1 volant Microsoft Sidewinder Force Feedback  
Wheel  
Valeur : 1 290 Francs\*

**6ème et 7ème prix :**

1 Joystick Microsoft Sidewinder Force Feedback  
Pro  
Valeur : 990 Francs\*

**8ème au 11ème prix :**

1 Manette Microsoft Sidewinder Freestyle Pro  
Valeur : 590 Francs\*

**12ème au 35ème prix :**

1 Jeu Official Formula One Racing  
Valeur : 369 Francs\*  
Prix moyens estimés

Microsoft, Tous droits réservés, Microsoft et Sidewinder sont des marques  
déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays

Pour participer au jeu concours :

**OFFICIAL FORMULA ONE RACING**

il vous suffit de nous retourner le coupon réponse ou de  
répondre sur papier libre à l'adresse suivante :

**OFFICIAL FORMULA ONE RACING/GENERATION 4**  
5-7 rue Raspail

93 108 MONTREUIL CEDEX

(Le cachet de la poste faisant foi)

Jeu sans obligation d'achat. Remboursement du timbre au tarif le plus  
simple demande. Règlement et règle du jeu déposés chez Maître  
Vénizia. Possibilité de les obtenir sur simple demande par courrier à  
l'adresse suivante : 130 avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly sur  
seine.

**COUPON-RÉPONSE:**

Oui, souhaite participer au jeu concours Official Formula C

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

S'il y a du Henry  
Pescarolo en vous (mes  
pauvres amis...),  
Sports Car GT devrait  
vous interpellier  
quelque part. C'est en  
effet de crisses qu'il

s'agit dans ce soft qui  
magnifie les catégories  
grand tourisme avec  
tout le savoir faire  
de Electronic Arts.

# Sports Car GT

## GT... dans la peau !

**D**epuis que je bosse  
à Gen4, Cedric  
ne se lasse pas  
d'écouter mes  
exploits routiers.

Il n'arrive toujours pas à croire que je  
peux rebler mon domicile à la rédaction  
en moins d'une heure avec ma  
Twingo. C'est peut-être pour vérifier  
mes dires qu'il me donne aujourd'  
d'hui à tester un nouveau jeu de voi-  
tures. (N de Cedric : Je ne le crois  
toujours pas, arrête de te faire mou-  
sser et avoue que tu as bidouillé ta  
poubelle avec un V6). Bon O.K.,  
dans le soft, il s'agit de tires un tan-  
tinet plus sportives que la mienne,  
style BMW M3, Saleen Mustang ou  
autres Porsche 911... Mais, cela me  
va droit au cœur !

Passons sur le mode Course rapide  
pour nous concentrer sur ce qui est le  
cœur du jeu, le mode Carrière. Avec  
un poctole de 100 000 \$ au départ,  
vous achetez une caisse et vous la



La vue du cockpit est bien fournie. Mais où est le volant ?

customiser au mieux afin de vous in-  
scrire pour une nouvelle saison. Les  
options vont des bidules électro-  
niques pour mieux doser l'arrivée de  
carburant aux machins qui servent à  
augmenter la vitesse de pointe. Avant  
la course, vous pouvez effectuer des

réglages sur vos pneus, vos suspen-  
sions, ou encore vos ailerons. C'est  
assez fouillé pour un jeu qui ne traite  
pas de Formule 1. Une fois que vous  
avez bien mémorisé les virages en  
mode Practice, lancez-vous dans les  
qualifications : départ dans les stands

Prêts pour le départ... j'ai raté mes qualif, mais va y avoir du sport !



La vue caméra est lisible  
mais elle est du plus bel effet !



Ce ferme, ça ferme ! j'ai tout cassé  
ma belle auto !

Format : CD-ROM PC  
Éditeur : Electronic Arts  
Sortie : 1996  
Prix env. 35 \$  
Genre : course de voitures  
Config. min. : 233, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM 2x,  
mouse 3, joystick  
Config. recom. : 333, 64 Mo  
de RAM, CD-ROM 2x, cartes  
graphiques 3D

Version testée  
lang. anglaise  
Problèmes rencontrés  
aucun

56 / mike

swingman

GTD 856 Porsche 911



## Le GT, KÉZAKO ?

Je rappelle à tous ceux qui ne suivent pas Turbo tous les samedis sur la petite chaîne qui monte, que les GT sont des voitures de sport prestigieuses (BMW, McLaren, etc.). Ces voitures de série, un peu trafiquées tout de même, prennent part à des courses, régies par différentes catégories : GT 1 (le top du top), GT 2, GT 3 et enfin GT Q. C'est à ce dernier niveau que vous débutez dans le jeu. Sachez que contrairement à la Formule 1 et à la plupart des jeux de course, ici, pas de nombre de tours prédéterminé mais un certain laps de temps à courir (façon 24 Heures du Mans) ou un certain nombre de miles (comme à Indianapolis).



Ce qui est bien avec les jeux de voiture, c'est qu'on peut faire tordeuse dans le joli genre !



Le mode Ralentir est sympa, quoique non seulement vous revoyez votre course, mais vous pouvez, en plus, revoir celle des autres !

pour trois tours à fond les gamelles. Une fois sur la grille, le feu passe au vert dans un indescriptible bordel et il va vous falloir apprendre à mater tout ça pour passer le premier virage vivant. Puis c'est le grand classique. Si vous êtes dans les points, à vous le fric pour augmenter le *kittage* de votre bagnole et tenter ainsi de passer en division supérieure. C'est simple mais ça marche, même si ce n'est pas

sans rappeler le principe du *hit* de la PlayStation, Gran Turismo. Graphiquement, si ça ne laisse pas rêveur, l'essentiel y est. Les décors s'affichent galement et sans trop de *clipping*, même s'ils sont finalement assez vides. Attention toutefois, lorsqu'une bonne dizaine de caisses sont présentes à l'écran, la fluidité de l'affichage baisse. Mais rien d'handicapant pour jouer. Les bagnoles (au nombre total de 45), toutes issues des vraies courses GT, sont bien rendues et c'est un vrai plaisir que de se retrouver à leur volant. La route comporte un dénivelé intéressant qui influe vraiment sur votre conduite. Un bon point pour le réalisme. Des effets d'ombrage des voitures, et surtout de réflexion des caisses sur l'asphalte lors des courses pluvieuses, contribuent aussi à rendre Sports Car GT intéressant.

La gestion de la météo est réussie visuellement puisque, outre le soleil et la pluie, ainsi que l'alternance jour/nuit (avec la présence des phares), on découvre des intempéries (orages, éclairs) dont les effets sont très intéressants.

### À VOIR ET À MANGER

Enfin, de nombreuses vues sont disponibles : une dernière vue voiture, une autre qui vous donne une vision au ras du sol (rendant bien l'impression de vitesse) et enfin, pour les puristes, une vue *cockpit*, où sont présents les instruments de bord (mais pas le volant !) et le rétroviseur. Sachez d'ailleurs que celui-ci, qui est disponible aussi sur les autres vues, est orientable, comme dans la réalité. Enfin, une vue caméra vous permettra d'admirer votre voiture ou les bagarres entre les autres concurrents.

Quatrième, le suis quatrième ! Je vais me les faire, c'est sûr ! Appréciez au passage le dénivelé

Les réglages sont multiples mais je n'ai pas eu l'impression qu'ils influent réellement sur votre titre.



Dans les virages, les dérapages sont nombreux et il n'est pas exclu de s'appuyer sur les concurrents pour passer.

Les traces de pneus (moins gênantes que celles des sifs mais de la même couleur) restent au sol durant toute la course.







Où, le beau dérapage !  
Admirez le tête-à-queue digne  
d'une certaine Monica !



L'A des adversaires semble  
bien gérée. Il n'y a  
qu'à voir les gamelles qu'ils se  
prennent parfois !

- C'est d'ailleurs celle-là qui me semble la plus appropriée pour les ralentis, que vous pouvez déclencher avant la course et sauvegarder. Du côté du son, les musiques ne sortent pas de l'ordinaire. Fort heureusement, vous pouvez écouter vos CD préférés durant la course, car une fonction autoradio est incluse dans le jeu. Pour le réalisme, par contre, tu repasseras, car je ne pense pas que les pilotes écoutent Céline Dion dans leur caisses, mais bon... Quant aux bruitages, il s'agit certainement du plus gros point faible du jeu. On a plus souvent l'impression d'entendre une tondeuse dont la lame aurait ripé

## L'AVIS DE MICHEL ROBERT

- ★ Sans être un jeu fabuleux, Sports Car GT n'en est pas moins un bon moyen de conduire de bonnes grosses bagnoles et de se tirer la bourre avec les pilotes les plus chevronnés du circuit.
- ★ Toutefois, les adeptes de la simulation à tout crin resteront sur leur faim. Sports Car GT est finalement un jeu orienté vers l'arcade, devant certainement cela à son développement conjoint sur PlayStation. À essayer avant d'acheter.
- ★ Pour ma part, je préfère reprendre le volant de ma Twingo !

sur le chat de la voisine qu'un moteur de Porsche ou de BMW. Et ce n'est pas l'accentuation de ce bruit, type gros frelon enrhumé, qui va rattraper le coup lorsque l'on se retrouve dans la mêlée, en pleine lutte avec dix autres voitures. C'est peut-être pour ça que les développeurs ont prévu de pouvoir écouter des CD durant le jeu...

### TO BEAT OR NOT ?

Alors simulation ou non ? Si l'éditeur semble avoir voulu jouer la carte du réalisme (vraies écuries de GT, vraies voitures, réglages), il n'en reste pas moins que joystick ou clavier en main, Sports Car GT semble plus orienté arcade que simulation. Cela vient peut-être de la sorte quasi simultanée du jeu sur la console de Sony où règne en maître Gran Turismo. Le modèle de conduite n'est pas parfait car trop souvent les voitures ont tendance à sous-virer. Total, au début, on a plus l'impression de tenir un savon dans sa douche que le volant d'une voiture de course. Malgré cela, on se fait assez vite à ce style de conduite, qui vous force à travailler en dérapages plus ou moins contrôlés. En cela, les débutants pourront miser sur la



La nuit, tous les chats  
sont gris. Heureusement, il y a  
des lampadaires !

direction et le freinage assistés, deux options qui sont toutefois débrayables pour les puristes. La conduite, d'ailleurs, est souvent lente, façon savonnette, et il faut un sacré bout de temps pour se faire au jeu. De plus, les circuits étant trop courts, on a l'impression de se trouver sur des tourniquets, ce qui accroît malheureusement le côté arcade. Si quatre de ces circuits sont réels, d'autres, qui se débloquent en passant les niveaux du mode Carrière, sont inventés. Dommage, dans ce cas-là, de ne pas fournir un éditeur de circuits, ce qui pourrait allonger considérablement la durée de vie de ce soft. Pour conclure, Sports Car GT est un bon jeu de course qui aurait mérité plus de finitions et plus de circuits pour devenir un incontournable.

Michel Robert

Les départs sont souvent difficiles, et le premier virage est en général synonyme de carambolage.



Montre-moi ton côté sombre, la pluie va vous donner du fil à retordre.



#### Sports Car GT

Graphisme	★★★★
Son	★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

#### Les plus

- 45 voitures
- « Customisation »
- Impression de vitesse

#### Les moins

- Les bruitages
- La jouabilité exagérée
- La nuit, on voit rien !

# SOS JEUX

le nouveau magazine

## 100% soluces



# 100% PC

En directement chez vous par courrier - remplissez et renvoyez nous ce coupon à l'adresse suivante:

SPC - 67 rue Bouquet - 69160 Montfermeil Cedex.

Magazine	Qté	Prix Unitaire	Prix	Total
SOS JEUX N°2		35 F	10 F	
SOS JEUX N°3		35 F	10 F	
SOS JEUX N°4		45 F	10 F	
SOS JEUX N°5		39 F	10 F	
TOTAL				

Personne

Prénom

Nom

Ville

Code Postal

Pays

Tél.

Signature

Expire fin

ABONNEMENT SUR 12 N°S



# GEN4

## 31,50<sup>F</sup> LE NUMÉRO !

Raisonnez malin !  
**ABONNEZ-VOUS  
DÈS AUJOURD'HUI**

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

- ☐ Abonnement 1 an (12 numéros) 378 F (étranger & Dom-Tom 486 F)  
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre  
☐ Carte bancaire : .....Exp. fin : .....

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....Ville : .....

Pays : .....Tél. : .....

Date : .....Signature : .....

Nos données sont traitées strictement confidentiellement. Si vous n'êtes pas satisfait de nos services, vous pouvez nous le faire savoir par la lettre de 64/70/77 pour l'obtenir express de votre service de clientèle. Vous pouvez nous indiquer si vous souhaitez nous adresser vos lettres de protestation par retour.

B1238

Après Brassens et  
Electronic Arts (avec  
Tankblaster), c'est au  
tour de Gremlin  
Interactive de nous  
donner leur version  
de la chasse aux  
papillons. Enfin, en  
guise de papillons,

ce sont plutôt des  
chimères et la place  
des vauvoux flots.

la méthode TNT !  
Pacifistes s'abstenir.

# Wild Metal

## Country

### Full Metal 2 CV

**D**éjà, il y a foule en ce moment ! Qu'il y ait pléthore de jeux de foot pendant la Coupe du monde, je comprends, mais pour les jeux de tanks ? Qu'est-ce qui justifie la vague de blindés qui nous tombe sur le coin de la couenne ? Ça fait pourtant longtemps qu'on n'a pas eu de démonstration de Panzers organisée par World Company ! Quoi que...

Bon, vu le nom du jeu, vous devez vous douter que c'est pas encore aujourd'hui qu'on va faire dans la dentelle ! Eh ben vous avez gagné... Même si dans le nom, il y a « country », n'oubliez pas prendre l'air au fin fond d'une campagne aussi verte que vivifiante où de zolis p'tits zozios

virevoltent autour de vous formant un indicible ballet. Non ! Vous ne croiserez que deux espèces d'emplurés : des vauvoux et d'étranges spécimens en voie d'expansion, entièrement constitués de métal et répondant au doux nom d'hélicoptère. Je vous

donne le scénario (parlez pas, ce sera pas long) : les machines sont devenues intelligentes, elles ont pris le contrôle du monde et sont vraiment très en pétard contre nous, humains. Pris de nostalgie pour cette époque béni où l'on pouvait concier la bulle,

Le truc au-dessus du tank, c'est un des magasins. On en trouve plusieurs sur la zone de combat. Ils jouent un rôle très important.



Les hélicoptères peuvent recharger votre énergie. Il suffit de demander. Sauf que bien souvent ils arrivent trop tard.

Ces champs de force vous empêchent de passer. Pour les désactiver, il faut dessiner des sortes de moines à vent.



Format : CD-ROM PC.  
Éditeur : Gremlin Interactive.  
Sortie : disponible.  
Prix : env. 350 F.  
Genre : shoot 3D.  
Config. min. : 7200, 32 Mo /s.  
AuM, Win95, CD-ROM 1x.  
Config. recom. : 16 256,  
32 Mo de RAM, Win95, CD-ROM  
32x, carte son 3D, carte 3D.

Vous aimez les jeux  
de tanks ?  
Alors vous allez adorer ce jeu.



En pleine séance de réparations l'hélicoptère découle le tank du sol. Ça peut être utile en situation difficile.



Certains points de vue ne facilitent pas la vie de canonnière ! Comment voulez-vous viser dans de telles conditions !

pénard à l'ombre des platanes, vous décidez que ça suffit comme ça ! Haha aux envahisseurs mécaniques, sus aux écrous et aux boulons, ils vont voir de quels obus on se chauffe ! Quel trésor d'originalité, non ? On se demande où les scénaristes vont chercher tout ça. Ce n'est pas trop grave, un bon scénario ne fait pas un bon shoot 3D, mais une petite touche d'originalité de temps en temps...

### LA BALISE EN CARTON

Après avoir décliné son identité et choisi un des cinq tanks disponibles, on se retrouve aux commandes de son joujou. Le principe du jeu est assez simple, pacifier chaque zone et la reprendre aux machines. Pour ça, il faut ramasser huit balises de couleurs différentes et les déposer dans des magasins situés en des endroits



Tiens ! Salut vous ! Des tanks ennemis... Il est temps de faire parler la poudre ! Mes vais-je les ventiler moi les grille-pain améliorés !

précis. Ces derniers servent également de lieux de sauvegarde et de panneaux indicateurs pour dénichier les balises manquantes. Évidemment, celles-ci sont gardées par des blindés, des tourelles lance-missiles et autres douceurs.

Les premiers tours de chenilles ne sont pas des plus faciles ! Le véhicule obéissant à toutes les lois physiques

de son environnement, on a vite fait de se retrouver canon en bas, chenilles en l'air ! La tourelle est indépendante du corps du blindé, ce qui permet aux plus doués d'aller dans un sens en canardant dans un autre. Aux plus doués seulement, car la caméra étant placée juste derrière la tourelle, on voit bien où on vise, mais plus du tout où on va. Il est souvent préférable de s'arrêter, d'ajuster et finalement de tirer. La tourelle peut également remettre le char sur ses chenilles si vous vous faites retourner ▶



Une défense anti-char de type lance-barils explosifs. J'en fous de toute façon, je suis le plus fort !

Hes ! En fait j'ai oublié un truc à la maison, je repasserai plus tard !

En bas à droite de l'écran on peut voir les 8 balises de couleurs différentes. Là, je les ai toutes et je change de niveau.





Le triangle jaune par terre est un repère électronique que vous pouvez poser. Une fois à terre, il apparaît au radar.



L'arme pour les yeux blindés, et je suis loin de ma maison !

▶ par une explosion ou après avoir dégringolé une colline. Oui, parce que vous vous en doutez, les balises en question sont bien entendu disséminées sur tout le niveau et de préférence planquées dans des crevasses, ou perchées sur des corniches inaccessibles. Vous devez alors trouver un moyen d'arriver sur les sommets par un chemin que les plusieurs tonnes de votre tank daigneront gravir, ou jouer de votre habileté au canon pour faire venir à vous les balises et autres bonus hors de portée.

### BÔ COMME UN CAMION ?

Le modèle physique est un véritable régal. Tout réagit de façon réaliste, jusqu'au moindre bloc de pierre qui, selon sa taille, résiste plus ou moins bien à une volée d'obus. Impressionnant ! Il en résulte un *shoot* moins insouciant et plutôt orienté pilotage et précision, ce qui n'est pas désagréable. Les munitions spéciales sont en quantité limitée, il est donc

C'est déjà pas facile pour se repérer avant, mais alors dans un tel brouillard, ça devient limite galère.



Se moins, l'effet n'en fera plus de mal à personne ! Préviens les cousins ! Vermines !

préférable d'ajuster ses tirs que de mitrailler à l'aveuglette. On a le choix entre plusieurs types de bastos, de l'obus qui rebondit à l'obus magnétique en passant par l'obus téléporteur, en tout, huit munitions différentes. Vous pouvez également larguer quatre types de mines : baril explosif, mine magnétique, mine bondissante et enfin un repère électronique, émettant une signature détectable sur votre radar. Notez que c'est dans des parties en réseau que les mines prennent tout leur sens. Bref, côté armement, il y a du choix et pas de grosses critiques à faire. Pourquoi seulement 3 étoiles ? C'est à cause d'une réalisation assez moyenne.

Les décors sont (très) répétitifs, pas forcément éblouissants et surtout désertiques. Il arrive qu'on ne croise personne pendant de longues minutes et ça finit par gonfler un peu. Le graphisme est moyen dans l'ensemble, pas de coap de génie créatif en vue, rien pour l'ambiance sonore. Le gros point négatif, c'est que l'action ne varie pas beaucoup et on finit par avoir une sensation de déjà-vu alors que l'on attaque un niveau tout frais, tout neuf ! Le manque de missions spécifiques se



Si vous ramassez la pile des tanks ennemis, ça recharge votre énergie.

fait cruellement sentir. On aurait bien aimé faire sauter un ch'tit pont par-ci, une usine par-là – et paf ! la centrale ! – enfin vous voyez, toutes les petites choses qui rendent un *shoot* varié quoi ! Bah oui mais là, c'est ramassage de balises et point barre. La vingtaine de tanks, d'avions et d'hélicoptères que l'on vous oppose n'y change rien. Pas de scénario béton d'accord, mais ce n'est pas une raison pour qu'il n'y ait pas d'histoire du tout. En revanche, en Multijoueur, les gros défauts disparaissent pour ne laisser que le plaisir de pêter la gueule aux potes à grands coups d'obus dans le dos. Si vous avez la possibilité de jouer souvent en réseau, n'hésitez pas, sinon, faites en fonction de vos moments et de vos envies du moment. ■

Fabrice Letourneur

#### Wild Metal Country

Graphisme ★★★

Son ★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

#### Les plus

- Modèle physique
- Pilotage du tank
- Multijoueur

#### Les moins

- Répétitif
- Décors très passables
- L.A. moyenne

## L'AVIS DE FABRICE

- ★ le modèle physique est vraiment bien foutu et il fait beaucoup
- ★ l'intérêt du jeu. Reste que les décors sont pour le moins
- ★ passables et un brin désertiques. Le but de chaque partie reste invariablement le même : ramasser des caisses de différentes couleurs pour finir le niveau. C'est dommage, un peu plus de variété dans l'action et dans les décors et c'était Byzance.
- ★ Rommel en herbe y trouveront tout de même de quoi satisfaire leur besoin de gazoil et de désossement de blindés quotidiens, les autres s'ennuieront ferme.

# COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS GEN4



**N°113**

SPECIAL FALCON 4, GEN 4  
D'OR, MAX 2  
3 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET WARHAMMER  
ET UN CD DE DÉMOS



**N°114**

SPECIAL GRIM FANDANGO, INDIA  
JONES ET LES AUTRES PROJETS  
DE LUCAS ARTS POUR 99  
3 CÉDÉROMS - LA DÉMO JOUABLE  
DE SIM, UN JEU COMPLET  
SHADOW OF THE COMET  
ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



**N°115**

SPECIAL MONACO GRAND PRIX,  
RAINBOW 6, CLIN MACREA ET  
WARGASM  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET TUNNEL B1  
ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS



**N°116**

SPECIAL POPULOUS 3, RAGE  
OF THE MAGES, TOMB RAIDER  
III, SANITARIUM  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET ALONE IN THE  
DARK 3 ET UN CÉDÉROM DE  
DÉMOS JOUABLES



**N°117**

SPECIAL TOMB RAIDER III, SIN  
HALF LIFE ET POPULOUS 3  
2 CÉDÉROMS  
LA DÉMO JOUABLE DE TOMB  
RAIDER III, UN CÉDÉROM DE  
DÉMOS



**N°118**

SPECIAL DARK PROJECT  
LA NOUVELLE DIMENSION  
DU QUAKE-LIKE  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET : LE SECRET  
DU TEMPLIER, UN CÉDÉROM DE  
DÉMOS



**N°119**

SPECIAL  
MEILLEURS JEUX DE 1999  
2 CÉDÉROMS  
UN JEU COMPLET :  
ARMOR COMMAND ET  
UN CÉDÉROM DE DÉMOS



**N°120**

SPECIAL HEAVY GEAR 2  
SILVER, SOUTH PARK,  
SUPERHITTE  
1 CÉDÉROM  
AVEC LES PATCHES DU MOIS



**N°121**

AVENGING ANGEL, X-WING  
ALLIANCE, CIVILIZATION CALL  
TO POWER, WARZONE 2100  
1 CÉDÉROM  
AVEC LES PATCHES DU MOIS



**N°122**

STAR WARS EPISODE I - RACE  
ALIENS VS PREDATOR  
1 CÉDÉROM  
AVEC LES PATCHES DU MOIS

## ...ET COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bon de commande			
NUMÉROS	NBRE D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE	TOTAL
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
N° :		X ...F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC			F

\*Requiem 10 F de frais de port par envoi

Bon de commande à retourner,  
accompagné de votre règlement à :  
Génération 4 - anciens numéros  
5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

☐ M. ☐ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Tél : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : .....

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimage ☐ mandat lettre

Carte bancaire n° : .....

Expire fin : .....

Date et signature : .../.../1999



**GEN4**

Vous avez toujours  
pensé que les marines  
de Aliens n'avaient  
rien dans le bidé ?  
Vous savez démonter  
et remonter une  
Gatling d'une seule

main en moins de cinq  
minutes chrono

les yeux bandés ?

Sortez votre kaki et

vos rangers !

Expendable est fait

pour vous !

# Expendable

## Tarte aux pruneaux

**C**a faisait longtemps qu'on n'avait pas eu un bon shoot'em up à l'ancienne ! Mais si, souvenez-vous... Rtype, Galaga, Metal Slug... Vous voyez ? Bon, je vous résume : pas de scénario compliqué, pas de casse-tête tarabiscoté, de l'action, rien que de l'action. Mais je vous vois venir ! Vous vous dites : « Il est fou celui-là ! On va pas revenir 10 ans en arrière ! Et ma carte 3D dernier cri alors ? » Et là, je vous réponds de jeter un œil sur les captures. Alors ? C'est pas de la 3D, ça ? Ben oui, « à l'ancienne » ne veut pas dire vieillot.

### RECETTE ALIEN

Pour les anglophobes, « expensible », ça veut dire « sacrificiable ». En gros, si jamais vous finissez en consommable pour *alien*, personne ne viendra pleurer sur votre dépouille. Oui, parce que des *aliens*, vous allez en croiser un paquet ! En fait, votre boulot consiste à nettoyer l'univers des sales bestioles qui veulent en faire leur réservoir à bidoches. Si vous tombez sur des otages entre deux fusillades, vous



La, vous risquez d'en baver dur  
Va falloir utiliser votre bidé à l'écou.



L'essentiel, c'est de ne pas placer au millimètre  
et puis c'est tout. Je suis trop fort !

pouvez soit abrégé leurs souffrances d'une rafale bien ajustée, soit les empêcher de finir en hamburger en les téléportant loin du carnage. Enfin, pour ça, il faut liquider tous les pas bô

sans toucher les otages, et c'est pas toujours du gâteau. Il semble par ailleurs que les pauvres ch'tits n'otages ne servent pas qu'à faire des steaks tartares : certains sont parasités par une larve d'*alien*. L'accouchement doit être assez douloureux puisque les charmantes petites bestioles sortent par la tête des malheureux papas !

Chaque niveau correspond à une planète différente. Les décors sont superbes et suffisamment variés

Un grand classique. Il s'agit de passer au bon moment, sinon c'est le méchoui.



L'intérieur d'un vaisseau *alien*,  
ils font moins les malins déjà là ?



Format CD-ROM PC.  
Éditeur : MCA Software.  
Sortie : mai.  
Prix env. 200 F.  
Genre shoot'em up.  
Config. mini : 12 Mo, 32 Mo (recommandé), 64 Mo (idéalement), 128 Mo (idéalement).  
Config. recommandée : 256 Mo, 64 Mo de RAM, Windows 95, CD-ROM 32x, carte son 16 bits, 16 voix.

Versions :  
Version commerciale.  
Problèmes rencontrés :  
Aucun.





Quand je vous disais que les explosions étaient magnifiques... Vous ne croyez maintenant ?

Ces bestioles repardent un peu corseilles quand on les tue, un conseil : ne marchez pas dedans.



Juste un conseil : essayez à la souris. Le pad ne laisse presque aucune chance de passer.

oublier qu'à part pour le flingue de base, les munitions sont en quantité limitée. Pour vivre longtemps, il faut tout simplement utiliser la bonne arme au bon moment ! Vous pouvez en stocker trois et zapper de l'une à l'autre à volonté. Vous disposez d'armes de jet explosives, telles que des grenades ou de la dynamite, qui varient selon ce que vous trouvez sur le terrain. Ah ! Les explosions de Expendable ! Ça c'est de l'action ! Il arrive même que l'on gaspille ses précieuses munitions sur des bouteilles de gaz qui traînent rien que pour que ça pète encore un peu plus ! Tout ça sans aucun ralentissement. Le moins que l'on puisse dire, c'est que chez Rage, les programmeurs ne sont pas des brins cassés ! Vous avez été séduit par le graphisme de Incoming ? Vous allez adorer celui de Expendable...

#### Y A BON ?

Pour ce qui est de l'ambiance sonore, les musiques sont sympa, un brin techno sans être saoulantes. Les bruitages ne sont pas en reste, avec un



Y a pas à dire, niveau effets de lumière, c'est quand même la grande classe, non ?

L'équipe de Rage a évité le *quake-like* et le *tomb raider-like*, et on les en remercie. Niveau réalisation technique, c'est un feu d'artifice ! Réservez aux possesseurs de cartes 3D certes, mais que voulez-vous ? Gérer autant de couleurs, de transparence et d'explosions en même temps avec un moteur Software, ça paraît franchement impossible. Il va falloir commencer à s'y faire : en règle générale,

pas de carte 3D, pas de jeu d'action. Au chapitre des armes, on trouve le flingue de base, une Gatling, un lance-flammes, un shotgun, deux types de laser, un lance-missiles, un lance-missiles téléguider, etc. Chaque arme bénéficie d'effets spéciaux pour le moins spectaculaires et terriblement esthétiques. Vous pouvez augmenter la puissance de feu de quasiment toutes les armes. Sans

Hein, alors qu'il est le plus méchant hein ! Ah, on la ramène moins là !



Tiens ED 209, qu'est-ce qu'il fout là, lui ? Agres Starcraft et Futur Cop, Expendable.



#### L'OPINION DE SÉBASTIEN

★ C'est bizarre, de la part des développeurs de Incoming, je m'attendais à un jeu moins axé sur les effets graphiques et plus sur la réflexion... Non, je plaisante ! On est tout à fait dans leur domaine et c'est peut-être justement là le problème. Un jeu comme Expendable peut-il avoir plus de trois étoiles (même s'il a frôlé les quatre) vu qu'il implique presque obligatoirement un facteur de lassitude assez rapide ? Je ne pense pas et on se retrouve donc avec un jeu «sympathique» fun, joyeux, décontractant mais qui mériterait d'être vendu à un petit prix.

## L'AVIS DE FABRICE

★ Ça fait du bien de temps en temps d'économiser sa cervelle. Là au moins, pas de fracture du cortex ! On en prend plein les yeux et les oreilles et ça pète de partout. La réalisation est vraiment au top, alors dommage que la maniabilité ne soit pas au rendez-vous ! C'est bizarrement le couple clavier/souris qui semble marcher le mieux, la gestion du pad n'étant pas très convaincante. Enfin, personnellement, quitte à faire un shoot, je l'aurais bien vu un petit peu plus gore. Il ne manquait pas grand-chose pour le 4 étoiles.



Il essaient même de me dessouder au lance-missiles. Si c'est pas du vice, ça !

► petit plus pour le cri de la Gatling le soir au fond des bois ! Alors là vous me dites : « Ce serait le jeu parfait ? » Hé ben pas tout à fait. Le déplacement du personnage demande un gros effort d'adaptation. Le coup du mec qui tourne sur lui-même au lieu d'aller directement où on lui demande, c'est bon pour un quaque-

Ça c'est du bon vieux big boss ! Remerciez la barre de vie en bas de l'écran



Ah ouï ! Alors là, comment dire... Les petits morceaux de viande rouge... c'est moi.



C'est ce qu'on appelle choper la grosse tête ! Pétera ? Pétera pas ?

like, mais pour un shoot vu de dessus, c'est pas très pratique. En plein milieu d'une fusillade où ça tire dans tous les sens, on a parfois du mal à s'y retrouver. Quoi de plus frustrant que de tourner autour d'un kîr de soin quand on est à moitié mort pour se rétamier sur une mane voisine ! Si vous ajoutez à cela un temps limité pour terminer chaque niveau et l'impossibilité de sauvegarder avant d'avoir refroidi le boss, il y a plutôt intérêt à la jouer Lucky Luke ! Un dernier reproche : pourquoi avoir restreint à 8 le nombre d'emplacements pour les sauvegardes ? On ne possède déjà que 5 crédits de 3 vies chacun pour liquider 2 milliards de streams, ça donne droit d'organiser ses sauvegardes comme on veut, non ? On se demande si on ne nous fait pas refaire plusieurs fois les mêmes niveaux pour augmenter la durée de vie du jeu.

### FINALEMENT...

Le plaisir est bien présent, et c'est essentiel. Le jeu respecte toutes les règles traditionnelles du shoot, on tire sur tout ce qui bouge et même sur

Extérieur de montagne la nuit. Les décors sont variés et bien foutus. Bref, c'bo !

ce qui ne bouge pas. On peut casser une bonne partie des décors et les aliens se chargent du reste. De difficulté progressive, les niveaux sont bien ficelés. Le boss de fin de niveau est bel et bien là et il faudra se creuser un peu la cage à neurones pour trouver son point faible. À noter, la possibilité de jouer à deux sur un même écran. Bon, on se gèle un peu et on doit se partager les cinq malheureux crédits, mais il y a moyen de rigoler. Au final, un bon exutoire au stress du quotidien. Les amateurs de shoot'em up auront tort de s'en priver. ■

Fabrice Letourneur

#### Expendable

Grognement ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

#### Les plus

- Effets spéciaux
- Décors variés
- Choix des armes

#### Les moins

- Maniabilité
- Sauvegardes limitées
- Vies très limitées

# 100% PlayStation

# PlaySoluces

## Les soluces et tips Playstation de A à Z

### COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !



N°4



N°5



N°6



N°7



N°8



N°9

Réunissez et retroussez-elles le long du ruban, accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de Pressimage, à retourner - VFC - 577 rue Voltaire 93110 Montreuil Cedex

Bon de commande PlaySoluces			
NUMÉROS	NBRE D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE	TOTAL
N° :		x 38 F*	= F
N° :		x 38 F*	= F
N° :		x 38 F*	= F
N° :		x 38 F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC			= F

\*Expenses 10 F de frais de port par roman

Nom : .....  
 Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : ..... Ville : .....  
 Je règle par ☐ chèque à l'ordre de Pressimage ☐ mandat-lettre  
☐ carte bancaire n° : .....  
 expire fin : .....  
 Date et signature : ...../1999

K052

# 100 % PLAYSTATION

Pro Pilot '98, avec sa montagne de bugs et ses graphismes 2D, n'avait pas vraiment inquiété les célèbres simulateurs made in Microsoft. La version

'99 va heureusement remettre les pendules à l'heure et faire trembler Billeu. Chic alors !

# Pro Pilot '99

## Astiquez vos manches

**B**on, donc, tout le monde le sait, Pro Pilot 98, c'était pas terrible ! Bugs, images en 2D, sols simplistes, les fans de simulation aérienne avaient été quelque peu déçus. Il y a donc fort à parier que beaucoup vont aborder la version 99 avec méfiance. Trop de méfiance serait pourtant dommage car il y a beaucoup de bonnes choses dans cette nouvelle mouture. Tout d'abord, rassurons les malheureux qui avaient dû installer 20 Mo de patches pour avoir un Pro 98 à peu près stable. Une chasse impitoyable à tous les problèmes techniques a visiblement été menée. Côté graphismes, une petite révolution a également été opérée, les programmeurs de la chose ayant visiblement découvert la 3D et l'existence des cartes accélératrices. Finais donc les pixels, et c'est une jolie surprise. Les nuages sont parmi les plus beaux qu'on ait vus dans le genre et surtout les différentes heures auxquelles on peut choisir de voler sont superbement gérées. Les effets de lumière du crépuscule sont particulièrement réussis et donnent une sorte



Les montagnes vont donc pousser dans le ciel et les nuages se feront plus réalistes et plus profonds.

de charme romantique à cette aventure technologique. En revanche, les sols sont un peu limités. Assez flous, ils laissent un rien pensif... Par exemple, je m'étais imaginé le désert de Mojave un peu moins vert mais bon...

### LES GROS N'AVIONS

Autre avantage sur Flight Simulator et ses add-on, le tableau de bord est très net et bien modélisé, les commandes relativement simplifiées. Le

débutant n'aura donc pas à mémoriser vingt raccourcis clavier avant de pouvoir remuer l'aileron de son coucou ! Pro Pilot '99 offre en outre un choix plus que raisonnable d'appareils, visiblement effectués dans ce qui se fait de mieux en ce moment en matière d'aviation de tourisme. Les deux versions du Cessna Skylark, le Beechcraft Bonanza, le Baron, deux King Air... Apparemment une jolie sélection, même si le débutant aura d'abord le sentiment qu'ils se ressemblent un peu tous. Ce n'est qu'en multipliant les balades aériennes

Cet appareil est le seul qui vous permette quelques petites acrobaties, sous profitez



La vue extérieure a été très améliorée grâce au joystick mais je la déconseille pour des raisons de maniabilité



Format CD-ROM JC  
Éditeur Sierra  
Sortie Disponible  
Prix env. 350 F  
Genre simulateur (à vol)  
Config. mini. 7133, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM 30x  
Config. recom. 7200, 64 Mo  
de RAM, CD-ROM 30x 30x  
Systeme d'exploitation  
Windows 95  
Bibliographie y compris les  
manuels



J'ai eu du mal. Avec des sièges d'avion moelleux, le pilote ne risque-t-il pas de s'endormir ?



Mon premier atterrissage réussi et au cimetière en plus. C'est ça les vrais pros !

qu'on finira par avoir son petit chou-chou. J'avoue un faible pour le Skyhawk, plus maniable et qui ne pique pas tout le temps du nez dès que j'arrête d'accélérer (oui, je sais, je suis nul mais je vous prends à Starcraft quand vous voulez !). Les vrais pros préféreront sans doute le Baron ou les

Ad-dans-l' : l'aéroport O'Hare de Chicago. Dans trente secondes, je me casse vite. Attendez à toujours être mon problème.



Glisser dans le ciel rose aux commandes d'un biplan. On est à 10000 pieds, non ?



Mais que les reflets sont une répétition des sols manquent encore de détail (un effort, les gars !)

King Air, plus rapide et plus nerveux, mais que je déconseille aux moins chevronnés. À ceux-là, je recommande plus que chaudement le *tutorial* qui les guidera pas à pas vers l'excellence ou quelque chose d'approchant.

## CIEL MON NAFI !

D'autant que Pro Pilot tient à justifier son nom et se propose même de vous aider à passer votre brevet de pilote sous le haut patronage de la N.A.F.L., équivalent yankee de la F.A.A., grâce notamment à des vidéos d'excellente



mais que les reflets sont une répétition des sols manquent encore de détail (un effort, les gars !)

facture. Le problème avec tout ça, c'est que ce *soft* est bien trop sage et s'adresse uniquement aux pères de famille qui jouent d'habitude à Trespasser en charentaises. Si ce simulateur s'avère parfait tant que vous vous contentez de suivre gentiment les (remarquables) indications de la tour de contrôle, dès qu'on veut s'amuser un peu, c'est la débâcle ! Essayez de faire le moindre looping et le *soft* pète les plombs, gérant l'avion n'importe comment. Je ne parle même pas des vrilles qui gèlent carrément l'écran (sauf avec le Baron, allez savoir pourquoi) ! C'est sûr, Pro Pilot ne risque pas de transformer nos têtes blondes en malades du manche, mais un peu de fantaisie ne fait de mal à personne ! Les balades au-dessus de l'Amérique du Nord ou de notre vieille Europe sont agréables mais un peu mornes à la longue. Au fond, il faut savoir ce qu'on veut, et Pro Pilot distraira les pacifistes pendant que les autres se castagneront dans WWII Fighters. ■

Rémy Goncve

## L'AVIS DE RÉMY

- ★ J'ate à l'arrogance de certains de ses concurrents, Pro Pilot '99 adopte une attitude modeste qui le rend tout de suite sympathique. L'inconvénient de cette modestie est qu'elle tourne parfois à une certaine grisaille pour tous ceux qui ne sont pas des fanas du genre ou aiment essayer quelques acrobaties sans risque sur leur écran. Ajoutez à cela des sols un peu bizarres et des commandes impossibles à configurer soi-même, et on est loin d'un simulateur mythique. Juste un bon *soft* fidèle à ce qu'il annonce, très (trop ?) pro.

### Pro Pilot '99

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★

### Les plus

- Simple
- Ciel très réussis
- Bons petits avions

### Les moins

- Sols un peu bédés
- Manque de liberté
- Gestion du joystick

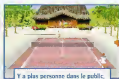
Quinze jours par an,  
au mois de mai,  
résonne le bruit,  
reconnaissable entre  
tous, des balles  
de tennis sur la terre  
battue. Les addicts  
pourront maintenant  
en profiter toute  
l'année grâce au  
nouvel opus de Roland  
Garros. R.G., ton  
univers impitoyable...

# Roland Garros 99

## Garden Party



Roland Garros, le vrai. Mais je ne reconnais personne dans la tribune présidentielle.



Y a plus personne dans le public, ils sont partis faire un Taboo chez Seb. Moi, j'ais jouer au Trivial

joystick. Mais dès qu'on passe au niveau de difficulté supérieur (trois au total), ça devient plus compliqué. Mais bon, c'est pas grave, l'essentiel c'est de participer. N'est-ce pas Seb... Par contre, la raquette vous pouvez la ranger.

### TERRE BATTUE

D'entrée, on est pris dans l'ambiance qui, avouons-le, est plutôt bien rendue : on a droit aux vraies pubs de bord de terrain. Mais surtout, le fond sonore est quasi parfait, tant au niveau des échanges que du public.

Le vert gazeux de Wimbledon, plus rapide que la terre de Roland Garros. Pour certains, c'est un véritable enfer.



Comprise dans le prix, l'encyclopédie de Roland Garros avec, entre autres, des fiches sur les joueurs.

**A**aah Roland Garros ! Époque bénie où tout le gotha parisien se reconnaît soudain des velléités tennistiques. C'est diague. Toutes les stars plus ou moins en vue deviennent des spécialistes de la terre battue et des lunettes de soleil. On se montre, on s'affiche de manière plus ou moins discrète mais toujours sympathique. On revoit même des têtes disparues du devant de la scène : Enrico Macias, le chien de Jean-Paul

Belmondo. Tout ça vous donne vraiment envie de reprendre vos vieilles tenues et raquettes et d'aller taquiner les lignes de fond de court. Ne reculant devant aucun sacrifice, j'ai repris l'entraînement, niveau débutant, pour mieux m'immerger dans ce Roland Garros 99.

La prise en main en débutant est plutôt facile et, une fois qu'on a bien intégré le principe du petit viscer, on passe vraiment pour un pro. Ça fait des 6/0 à tout va. En plus, on a le choix des armes, clavier, manette ou

Format CD-ROM PC.  
Éditeur GT Interactive.  
Sortie disponible.  
Prix env. 250 F.

Genre : Tennis.  
Config. mini : 7 Mo, 16 Mo.  
de RAM, Windows 95/98.  
Config. recommandée : 7 Mo, 16 Mo.  
de RAM, carte 3 Mo, Windows  
95/98.

Version testée  
Idéa française  
Problèmes rencontrés  
Parfois en fin de match  
film d'introduction qui coince  
pendant des chargements.

<b>PIOLINE</b> <b>Cédric</b>	
Drogitel 1,87 79 Date de naissance : 15/06/69 Lieu de naissance : Neuilly sur seine Tenue préférée : 2 (ou 10/04/99) Meilleur classement : 9 (17/01/94)	
1994 Deuxième tour 1995 Deuxième tour 1996 Quart de finale 1997 Troisième tour 1998 Demi-finale	

## L'AVIS DE ANNA

★ A chacun son sport. Au tour des amateurs de tennis d'avoir leur jeu. Celui-ci bénéficie de la licence, luxueuse, de Roland Garros. Malheureusement, la finition du jeu n'est pas à la hauteur du prestige du tournoi. Cependant, joueurs et terrains sont variés et surtout le fond sonore extrêmement bien rendu. Si on est encore loin, très loin, de la perfection d'un FIFA 99, on se laisse toutefois prendre au jeu. On se surprendrait même à hurler dans son salon. Alors en attendant Roland Garros, le vrai, on s'en contentera.

... Malheureusement pour nous, pour le jeu, on se contentera de Eric Trepollie. On peut pas tout avoir.



Les filles ont un jeu plus fluide que les mecs. Normal droit certaines... En tout cas y a pas grand monde

Malheureusement, si le jeu a bien la licence Roland Garros, nous n'avons pas le droit aux vrais joueurs des circuits A.T.P. et W.T.A. Dommage. Malgré tout, nous bénéficions de cinquante joueurs hommes, mais seulement huit femmes, que l'on fait évoluer en simple ou en double.

Deux compétitions s'offrent à nous : le simple match ou la saison. En mode Match, 19 terrains sont au choix, toutes surfaces confondues, la terre battue étant légèrement plus lente que les autres, même si ce n'est pas flagrant au premier abord. En mode Saison, réservé aux hommes, vous devez choisir vos compétitions de l'année parmi seize, dont Roland Garros et les autres tournois du Grand Chelem. Vous abordez chacune d'entre elles au stade des 1/16<sup>e</sup> et

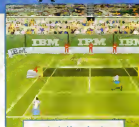
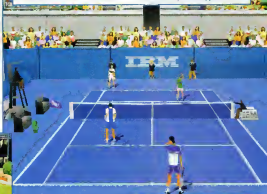
chaque victoire vous permet d'acquiescer primes de match et points au classement mondial, le but étant bien sûr de devenir numéro 1, et... super riche.

### GAZON MAUVOI

Mais, le jeu souffre d'un certain nombre de défauts qui gâchent quelque peu le plaisir. Certes en plus du fond sonore, chaque court bénéficie de six caméras, donc six vues différentes accentuant l'effet « retransmission télé ». Les gestes sont fluides et plutôt bien rendus. Mais il manque tous les plus qui font qu'on s'y croit vraiment. Les graphismes pourraient être plus fins, les joueurs plus expressifs tant physiquement que verbalement, les tableaux de résultats moins austères.

Anna Grimaud

Quatre sur le terrain et pas un seul qui boisse. Je ne donnerai pas de note mais ça m'en rappelle certains.



Le double est franchement jubilatoire, à condition d'arriver à valser les échanges. Et ce n'est pas facile

Y a comme ça de la du monde au filet. C'est qu'il va gagner le point en plus ! Vite, un passing



Si ça c'est pas une belle victoire ! Je vous rappelle la règle : Fantasy game à boire.



### Roland Garros 99

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

#### Les plus

- Fond sonore
- Diversité des terrains
- Prise en main facile

#### Les moins

- Graphisme
- Pas les vrais joueurs
- Manque de finitions



Un mois sans course de voitures est une chose rare. Celui-ci ne fait pas exception avec l'arrivée inopinée du V-Rally, adaptation d'un hit PlayStation, réputé pour sa nervosité. Alors, info ou intax ? Au volant, camarades !

# V-Rally

## Rallye à l'Hallali !

**L**e problème dans ce métier, comme dans tous les autres d'ailleurs, c'est d'éviter que la routine s'installe trop vite. Comment, allez-vous me brouter aux oreilles, on te paye pour jouer toute la journée et tu râles ? D'abord, on ne joue pas toute la journée. C'est vrai, vous ne vous rendez pas compte. Appeler les attachés de presse pour leur dire que les versions tests ne s'installent pas, (ne pas) répondre à vos demandes d'éclaircissements sur les solutions, trouver les réponses aux blind-tests de Cédric sur la musique des années 80 en général et U2 en particulier, c'est du boulot tout ça ! Non, ce que je veux dire, c'est que dans certains



C'est le départ et je bouffe déjà la poussière des autres. J'ai bien fait de pas faire pilote !

genres, les éditeurs ne brillent pas par leur originalité. Prenons un exemple au hasard : les courses de bagnoles (ça tombe bien, en plus, c'est le sujet du test !). Voilà bien un domaine où il est difficile d'innover et où, en plus, les créateurs ne sont pas très, heu, créatifs ! Prenons par exemple V-Rally, gros succès sur console. Qu'est-ce qui distingue ce jeu de ses prédécesseurs, au juste ? D'abord, il s'agit de courses de rallye, genre peut-être moins connu (ha ha !) que le championnat de F1, du moins sur PC. Il nous propose très classiquement

trois types de courses (contre la montre, championnat et arcade), onze voitures différentes (pas mal) et huit circuits qui nous promènent gentiment de la Corse à l'Indonésie, en passant par l'Angleterre et l'Afrique (on loge dans quel hôtel ?).

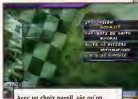
### TOUT SEUL C'EST BIEN...

Les réglages des petits bolides (Peugeot 206, Citroën Saxo, Seat Ibiza...) sont assez basiques. Suspension, boîte de vitesses..., nos amis les tricolores vont être frustrés. Les animations sont gérées mais très mécaniquement attribuées au lieu où se déroule la course : soleil pour la

Si l'écran quelques-uns des niais qui applaudissent quand je me plante, Conscience française de France va m'en vouloir ?



Format C-480M PC  
Éditeur Infogrames  
Sortie : Août 98  
Prix env. 200 F  
Genre : Course de voitures  
Config. mini : 4 Mo, 32 Mo de RAM, C-480M 4x, 347x  
Config. recom. : 12 Mo, 64 Mo de RAM, C-480M 4x, 347x  
Version testée : finale  
Problèmes rencontrés : ralentissements sous Windows



Avec un choix pareil, sûr qu'on ne va pas se prendre la tête en réglages. Tant mieux, puisque la mécanique, moi...



Les décors sont assez jolis, du moins si on ne va pas mettre le nez sur les pixels...

## L'AVIS DE RÉMY

★ Certes, V-Rally n'est pas la course de l'année, ni même du mois si ça se trouve. Mais avec des graphismes agréables (en dépit d'objets 2D dans le décor), des courses bien rythmées et à la portée de tous, et surtout proposé à un prix défiant toute concurrence (auquel il doit en partie sa troisième étoile), cette adaptation d'un hit PC sur console mérite le détour si vous n'êtes pas un super pro de la course sur joystick. Pouvoir s'amuser à petit prix sur des bécanes relativement modestes est devenu trop rare pour boudier son plaisir.



26 secondes de retard sur le premier. Comment ça, nul ? C'est mon meilleur score de l'année !

Un des côtés plaisants du jeu, ce sont les jolies couleurs, façon console, qui changent du côté terre, souvent de mise sur PC.

Si ces huttes étaient habitées par de jolies indigènes en pagne, ça donnerait un facteur de motivation supplémentaire, non ?



Quelques petites boîtes différentes pour un soft modeste comme celui-là, c'est plutôt mieux que la moyenne, non ?

Corse, pluie pour l'Angleterre, non africaine... Les débuts de la course rendent quand même assez dubitatif. L'absence de rétroviseur, tout d'abord, gâche d'emblée. Ensuite, une seule vue, subjective, est possible, ce qui risque de déplaire aux amateurs de tableaux de bord classiques. Les décors ne sont pas « top » non plus, avec plein d'arbres en bitmap. En revanche, les couleurs sont agréables, bien contrastées, la mer scintille joliment dans la baie d'Agde-

cio, et les spectateurs sont plutôt rigolos, et changent de look pour s'adapter au pays où se déroule la course.

### À PLUSIEURS, C'EST MIEUX !

Surtout, et c'est là l'essentiel, la sensation de vitesse est immédiatement au rendez-vous, en dépit de bruitages qui n'ont pas beaucoup évolué depuis la version console (même si on n'est pas au niveau d'un Powerslide, par exemple). La jouabilité ne fait pas défaut non plus. V-Rally ne fait pas partie de ces softs où l'on danse avec sa voiture sur un parking savonneux, histoire d'aller voir s'il

fait beau dans les branches. Même sous la pluie, tout reste contrôlable, avec une difficulté bien dosée, ni trop balèze ni trop facile. Alors c'est sûr, les pros du joystick auront vite fait le tour des huit circuits du soft. Mais les autres, eux, vont passer de bons moments, surtout que le mode Multi, en écran split, en local ou sur le Net (un site est dédié au jeu sur Chat 'n Play), a fait l'objet d'un soin rare. Jeu modeste mais sympa, vendu à un prix lui aussi modeste et sympa (200 balles), V-Rally mérite largement votre attention... si vous n'en attendez pas trop. ■

Rémy Guavee

Là je commence à pencher, dans 30 secondes je serai sur le toit. Ne dites pas à Anna que je conduis encore plus mal qu'elle !



N'insistez pas : dans ce jeu, les raccourcis ne servent qu'à perdre du temps. J'ai essayé...

### V-Rally

Graphisme	★★★
Son	★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

### Les plus

- Très jouable
- Jolies couleurs
- Pas cher

### Les moins

- Images 2D
- Peu de circuits
- Un peu mau

La série Actua Sports de Gremlin a l'honneur de vous annoncer l'arrivée sur notre bonne vieille Terre de son nouveau rejeton. Une tentative pour faire oublier le premier du nom ? Mon petit

doigt, engoncé dans mon gant, me dit que le but est loin d'être atteint !

# Actua Sports

## Ice Hockey 2

### Va y avoir de la glasse !

**M**oi, le hockey. J'adore. On roule des mécaniques, on se rentre dedans, on fait les beaux sur la glace et parfois, on laisse tomber le costard pour se mettre sur la gaseule entre copains. J'aime le contact viril de gars pleins de sueur (N de Cedric : Seb a vraiment mauvaise influence sur les grigistes...) qui décident tout à coup de faire valser casques et gants pour se parler du pays. Parfois, ça tourne même au *beat them all* sur glace. Tendance trash, avec les crosses qui apprennent à voler et qui, telles les coarctelles dans le Médoc, sont abattues en plein vol par un contact inopiné avec un joueur ou un spectateur. J'aime la nouvelle tendance *gore*, avec les coups de poing qui ensanglantent la patinoire et qui donnent cette si jolie couleur cerise à la glace. C'est donc pour tout ça que je me faisais une joie de tester Actua Ice



Lors des buts, la sienne et les yeux de lumière se déclenchent pour saluer vos fabuleux exploits !

Hockey 2. Malheureusement pour moi, il y a des jours où je me dis que j'aurais mieux fait de rester couché, bien au chaud sous les draps, plutôt que d'allumer mon PC. Et ce jour est venu !

#### KESEKECENSE BINZ ?

Lorsque l'on s'attend à un jeu réussi, cela commence parfois par une bonne intro. De ce côté-là, pas de problème, la vidéo, composée d'extraits de matchs, est assez bien ficelée et ryth-

mée par de méchants riffs de guitare électrique. Je me dis que la journée ne peut pas être gâchée si le jeu tient ses promesses. En effet, Gremlin, l'éditeur de Actua Sports Ice Hockey 2 assure monts et merveilles sur la doc ! Un « ultra-réalisme » basé sur des actions rapides, une réalisation

Les graphismes auraient pu être mieux travaillés car les polygones pas de près, c'est pas beau !



La patinoire peut être vue sous différents angles, mais certaines vues ne sont pas très jolies



« Tu me cherches toi ou quoi ? Tu vas l'avoir la p... de guerre ! » Les bogarres se déclenchent souvent et vous disposez là encore d'une image pour frapper

Format : CD-ROM PC  
Éditeur : Gremlin  
Sortie : fin 1994  
Prix env. 350 F  
Genre : simulation sportive  
Config. mini. : Windows 95/98,  
16M, 16 Mo, 4 Mo, 4 Mo,  
CD-ROM de  
Config. recom. : Windows  
95/98, 233, 32 Mo, 4 Mo, 4 Mo,  
CD-ROM de, joystick 4 boutons

Version testée :  
Commercial, anglaise  
Problèmes rencontrés :  
Partage lors de l'abandon  
d'un match, problèmes  
à l'installation, bugs graphiques



«Tiens prends ça dans les dents. Au moins, tu auras vu ton destinée plus souvent comme le préconise la Soca !»



«La glace, ça glisse ! Et ça, on ne le dit pas assez souvent !»

proche de celle de la télé et en prime, la possibilité de s'en foutre une bonne sur le cou de la figure entre deux buts. Reste donc à voir. Première impression, l'interface est simplifiée au maximum mais suffisamment intuitive pour ne pas y passer des heures avant de chausser les patins. Le roule pour une partie amicale, et j'attends de pied ferme mes adversaires, la crosse prête à frapper. La présentation du match est classique, avec un speaker qui s'égosille dans la langue de Shakespeare et une vue plongeante sur la patinoire. Graphiquement, il est clair que les créateurs admirent le cubisme, car les hockeyeurs donnent l'impression d'avoir été taillés à la serpe (leur *design* rappelle un peu celui d'une Lada : cintré !). En montant les résolutions, on obtient tout de même

Une vue à ras la moquette. Comme ça, ça a l'air sympa, mais quand ça bouge... l'ail mal au cœur !



quelque chose de plus sympa, mais bon, peut mieux faire sur ce coup-là. Et je ne parle pas des bugs qui entachent la réalisation. À croire que les graphistes ont confondu : «Prends cette crosse dans ta tronche !» avec «Prends cette crosse à travers le plexus solaire !»

#### FAIT POUR LES DÉBUTANTS

La plupart des paramètres habituels de ce type de jeu sont présents (mode Saison, Entraînement et Multi-joueur), mais ce qui retient finalement l'attention, c'est la jouabilité. Les hockeyeurs glissent bien, passent et tirs sortent tout seuls. Gremlin a aussi eu la bonne idée de placer un curseur sous le joueur que vous contrôlez pour savoir où se trouvent vos coéquipiers et s'ils sont ou non hors-jeu. Sans être révolutionnaire et couplé au fait que l'on peut désactiver les fautes et les règles les plus contraignantes, cela permet à tout le monde de s'amuser. C'est d'ailleurs dans cet esprit que ce jeu semble fait. Un bouton pour le tir et un autre pour les passes, voilà qui est simple. Simplistes diront même les habitués des titres de hockey ! Mais cette jouabilité simplifiée a le mérite de permettre



Admirez l'arrêt du gardien ! Fait en avoir pour stopper de la paume de la main des tirs à plus de 100 km/h !

au joueur de ne pas se prendre la tête et de rentrer d'emblée dans le feu de l'action. Le fun est donc là mais il paraît clair que Gremlin vise les plus jeunes avec ce titre. Les joueurs plus expérimentés resteront de glace ! Ils auront du mal à accrocher, du fait de son style résolument arcade et des nombreux ralentissements et autres bugs graphiques qui entachent sa réalisation. Pour les autres, ce titre représente un bon moyen de s'initier à ce sport si viril et ce, sans prendre de corps par-dessus !

Michel Robert

## L'AVIS DE MICHEL ROBERT

★ Loin de moi l'idée de vouloir dire du mal de ce titre, mais force est de constater qu'entre nous, des choses étaient mal parties.  
★ Heureusement, son côté arcade et simple a su me calmer et je ne peux que le conseiller à tous ceux qui veulent découvrir les jeux de hockey, et aux plus jeunes en particulier pour sa jouabilité simplifiée. Rapide et sympa, bien que non exempt de bugs, Actua Ice Hockey 2 devrait séduire les débutants. Par contre, si vous avez l'habitude des patinoires virtuelles, passez votre chemin : les patins de Actua Ice Hockey 2 ne sont pas à votre taille !

Actua Sports  
Ice Hockey 2

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

#### Les plus

- Jouabilité simplifiée
- Les bagarres
- Bien pour débouter

#### Les moins

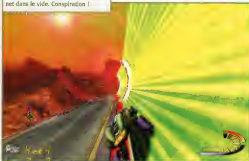
- Les multiples plantages
- Les bugs d'affichage
- Simples pour les pros

Rappelez-vous  
des voitures style  
Majorette, dont on  
remontait à fond  
le ressort avant de les  
placer sur des circuits  
constructibles. Elles

enchânaient cinq  
loopings avant

d'éclater la peinture  
des murs, à la grande  
joie des parents. Ben  
TTT, c'est un peu ça.

Le tour fier aveugle pendant que le  
muret vert sur lequel je roule s'arrête  
net dans le vide. Conspiration !



Format C-1-REM IC  
Éditeur Nike Z  
Sortie 10/91  
Prix env. 250 F  
Genre course futuriste  
Config. mini. (2) : MMX,  
32 Mo de RAM, CD-ROM 2x,  
Win95  
Config. recom. (4) : 386,  
64 Mo de RAM, CD-ROM 12x,  
carte accélératrice

Version testée  
Idia française  
Problèmes rencontrés  
aucun

# Trust, Twist n'Turn

## Sous le bitume, le vide

**A**rghh !, mais calmez-vous bon sang ! À croire que tous les éditeurs se sont donné le mot. Après POD, il y eut un vide, plus aucune course futuriste annoncée. Mais on le sait maintenant, c'était le calme avant la tempête. Impossible de mettre le nez dehors sans qu'un jeu de ce type vous tombe sur le coin de la tranche. Remarque, c'est toujours moins douloureux qu'un réfrigérateur. Face à cette concurrence sévère, il faut aligner de sacrés arguments pour ne pas finir à la casse. D'autant

qu'avec ses pistes étroites et aériennes d'où l'abîme vous contemple, TTT se frotte au champion en titre : Dethkarz. Messieurs, chargez vos armes et placez-vous dos à dos. Après une introduction pas franchement terrible, le menu nous propose trois types d'épreuves : Multijoueur, contre la montre et Arcade. Quant au championnat, il a dû rester comé dans les embouteillages. Bon, on ne va pas s'arrêter pour si peu, voyons ce que valent les courses.

### UNE BELLE GERBE

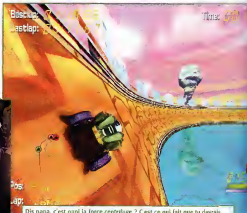
Neuf circuits sont proposés, chacun ayant un environnement différent, allant de l'Égypte aux cités aériennes. Les premiers sont directement accessibles et c'est en montant sur le podium que les suivantes se débloquent. Rien de bien nouveau mais c'est pourtant là que réside le point fort de TTT. Les postes offrent en effet des tracés dérivants par rapport à ses



Néons et affiches géantes :  
le tracé de la ville, comme pour  
Dethkarz, semble droit sorti  
de Wipe Out

concurrents : des côtes à 90°, des virages tellement relevés que les caisses sont à la verticale, des enchaînements de *loopings* et des sauts qui tentent de prouver qu'une voiture peut voler. On se croirait revenus au temps béni de Stunt Car Racing. Pour réaliser vos cabrioles, quatre boîtes au design sympathique sont à votre disposition. Chacun bénéficie de caractéristiques propres en terme d'adhérence, d'accélération ainsi que de vitesse de pointe. Et forcément, la

Les capacités des véhicules varient  
mais l'ordinateur a en tête pas  
compte. Le joueur lui, n'a pas le choix.



Dis papa, c'est quoi la force centrifuge ? C'est ce qui fait que tu devrais  
sortir vivant de ce virage, mon fils.



Mais... mais c'est quoi ce bruit ?  
Ah non, pas le moteur ! Pas de sale blague, c'est pas le moment de caler.

vitesse dans une course, c'est important, surtout dans TTT qui, à l'inverse de ses concurrents, ne propose aucun imbrication. Ce sont vos talents de conducteur et l'utilisation judicieuse d'un turbo qui feront la différence face à vos adversaires. Bon ça y est, vous avez sélectionné le circuit et la voiture, il est temps de prendre le départ.

### SORTIE DE ROUTE

La première impression est bonne. Les graphismes, quoique indignes d'un monde à l'autre, sont plutôt réussis. Le son n'est pas terrible mais les musiques techno restent supportables. Enfin, point essentiel, l'animation est excellente, donnant une véritable sensation de vitesse. Il ne manque que les moustiques dans les dents. Pourtant, les choses se gâtent rapidement.

On découvre l'origine de la fluidité de jeu : l'ordinateur ne gère que trois



Dans TTT, il y a aussi des portions de circuit normales, des lignes droites où l'on est heureux d'avoir un turbo.

Un truc marrant, dans les loopings, les commandes s'inversent. Ça ne vous fait pas rire ? Attendez d'y être.



Tiens ! C'est marrant ce tuyau transparent... He ! mais c'est là que même la route ! Attendez, j'veux descendre ça.



concurrents ! Comment obtenir une course palpitante dans ces conditions ? En sacrifiant le réalisme. Lorsque vous êtes dernier, les adversaires ralentissent ; lorsque vous êtes premier, ils deviennent aussi agressifs qu'un lévrier en chaleur poursuivant sa donzelle. N'espérez pas de situation intermédiaire car ces zozos restent scotchés comme des siamois, passant tous la ligne d'arrivée dans la même seconde.

Les caractéristiques des caisses n'ont en fait aucune incidence, excepté la « tenue de route ». L'expression est entre guillemets car il ne s'agit pas

## L'AVIS DE FRÉDÉRIC

★ Virages verticaux, loopings... C'est vrai que les circuits de TTT sont excellents mais pour le reste, il a tout du « Dethkarz du pauvre ». Moins beau, moins rapide, moins de concurrents, moins d'options, moins de maniabilité, moins de sensations, moins de fun... Le problème, c'est qu'il est vendu au même prix. D'accord, tout n'est pas à jeter mais pour l'acheteur, le verdict est sans appel : Dethkarz vainqueur. Et ce n'est malheureusement pas un éditeur de circuits (non présent dans la version testée) qui y changera quelque chose.

Bon point, la distance d'affichage est éloignée. Le truc dans le fond qui monte droit au ciel, c'est la route.

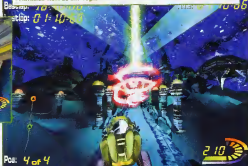


d'une question d'adhérence, tous les pneus ayant été élevés à la Super Glue. Ici, c'est le rayon de braquage qui varie. En clair, oubliez les dérapages contrôlés et la finesse de conduite car la maniabilité de TTT est tout en rigidité.

Ajoutez quatre angles de vue pas toujours pratiques, une gestion des sorties de route inspirée de Dethkarz, mais moins bonne (style retour au point de départ de la glissade), vous obtiendrez TTT : un jeu qui prenait un bon départ, mais se plante au second virage.

Frédéric Dufresne

L'Égypte de nuit est sans doute le plus beau des circuits... dans le style à l'évasion vient de Las Vegas.



### Trust, Twist n'Turn

Graphisme : ★★★★★

Son : ★★

Animation : ★★★★★

Durée de vie : ★★★★★

### Les plus

- Graphisme réussi
- Animation rapide
- Tracés géniaux

### Les moins

- Trois concurrents
- Conduite grossière
- Manque de fun





**JUIN 1999**

**GEN4**  
EDITION

Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM

→ **Les affaires du mois**

**PREMIER COLLECTION**



**149 F**

**Tomb Raider II + 5  
niveaux inédits**



**39 F**  
le titre

**Collection  
Micro Application**

**BIENTÔT  
SUR VHS  
ÉCRANS**



Les truands sont à la fête dans nos ordinateurs en ce moment. Gangsters il y a quelques temps, Kingpin prochainement, et aujourd'hui le add-on tout chaud de Grand

Theft Auto. Vive la criminalité virtuelle qui assouvit nos instincts tout en préservant la société !

# Grand Theft Auto London

## Chérie, j'ai écrasé un gosse

**T**out le monde a déjà vu l'un de ces reportages où on nous démontre, professionnel à l'appui, combien il est facile de voler une voiture. Un parking désert, quelques trifouillages de serrure et hop ! Le fruit de longues années d'économies s'envole en fumées d'échappement. Eh bien vous pouvez tout oublier car la technique mise en œuvre par l'un des truands que vous choisirez d'incarner dans GTA est radicalement différente. Elle consiste à se planter au milieu de la route, bondir sur le capot du véhicule convoité, et prendre la place du conducteur après lui avoir fait bouffer une bonne tranche de bitume. Ce n'est pas très subtil, je vous l'accorde. Mais lorsqu'un chef de gang vous ordonne de déposer une mallette à l'autre bout de la ville et précise qu'il ne vous reste plus que 25 secondes, 24, 23... Vous comprenez alors pour-



Le plus dur dans le vol de voiture c'est d'expliquer au conducteur son latéral à descendre. Vite.

quoi les voleurs de GTA ont rapidement abandonné le rossignol au profit de la sulfateuse. Efficacité et rapidité d'exécution seront les maîtres mots de votre conduite, que celle-ci soit motorisée ou non. Vous rependrez sur la chaussée poubelles

et piétons, repoussez les flics à grands renforts de giclées de plomb, et changerez dix fois de voiture avant de parvenir à votre destination.

### CONDUITE TRÈS BRITISH

Vous voici donc perdu dans la jungle londonienne du début des années 70, prêt à entamer une nouvelle carrière au service du crime anglais. Forcé-

Vois, montres, microillages et même course à pied ! Décidément, rien ne vous sera épargné.



Euh, hier, j'ai dit que le gang des voleurs commençaient à lever les drapeaux. Maintenant on s'élance à l'assaut de la City et tout va bien. Profitez d'un bon moment de la City et tout va bien. Profitez d'un bon moment de la City et tout va bien.



Ces caisses sont comme des boîtes de bonbons, on ne sait jamais ce qu'on va trouver dedans.

Format CD-ROM PC  
Éditeur Toki 2  
Sortie disponible  
Prix env. 100 F  
Genre action  
Config. min. : 100 MMX  
Config. recom. : 200 MMX  
Carte 3Dfx  
Version testée :  
Locale  
Problèmes rencontrés  
Envois sous DOS en version  
beta



Qu'est-ce que ce gros truc jaune ?  
Si ce n'est un sous-marin, ce ne peut  
être qu'un tank !

ment moins ambitieux que vos collègues américains, vous vous contenteriez, pour votre première mission, de voler un scooter et de le conduire fissa dans un garage. Afin de ne pas vous perdre, une flèche vous indique en permanence la direction générale de votre objectif. Devant la lenteur des déplacements à pied, vous ne tarderez pas à voler une voiture pour vous rendre plus vite sur les lieux de votre mission. Bonne surprise, chaque type de voiture possède un autoradio réglé sur une chaîne différente (bon vieux rock anglais dans un taxi ou bien musique pakistanaise dans un véhicule de transport). Les musiques sont suffisamment bien choisies pour vous pousser à changer fréquemment de voiture pour le seul plaisir de zapper. Conduisant au son des Beatles dans des rues encombrées, vous notez rapidement la tarification anglaise pour vos infractions au code de la route : 10 points pour un petit carambolage, 100 points pour la décoration



Ce stop est uniquement là  
pour faire jeli. Du alors c'est que  
vous n'avez pas bien compris  
l'esprit du jeu.

du trottoir aux couleurs d'un filic londonien... Les habitants de la scène protestent certainement en constatant que le filic anglais rapporte vingt fois moins que le filic américain. Voilà qui ne va pas adoucir les moteurs des gens bien-pensants qui avaient fait interdire le jeu...

Ce petit add-on semble, dans un premier temps, tenir ses promesses. L'ambiance *british* apparaît tout de suite, avec cette musique si caracté-



C'est fou ce qu'on peut créer  
comme embouteillages au moyen  
d'un simple pistolet !

ristique, ces tons grisés qui nous rappellent avec bonheur l'importable *fog* londonien. La conduite à gauche ainsi qu'une architecture et une organisation des rues radicalement différente du premier épisode renforcent encore cette impression. Quelques nouvelles armes viennent s'ajouter aux habituels pistolets et mitrailleuses pour le bonheur des petits et des grands. Malheureusement, les critiques que l'on pouvait faire au précédent épisode restent d'actualité. Le caractère répétitif des missions reste présent et la caméra conserve son activité frénétique, zoomant et dézoomant dix fois par seconde pour une raison inexplicable. Lassitude et fatigue surviennent donc rapidement au cours de parties rendues interminables par l'absence de sauvegarde.

Marc Blondeau



Admirer le colorier grisâtre de la  
Tamise. On a autant envie de s'y  
baigner que dans la Seine.

Je t'ais au volant de ce camion et j'ai  
décidé de provoquer cet accident  
par pure jalousie. Miquita non ? !



## L'AVIS DE MARC

★ Dejà à sa sortie *Grand Theft Auto* avait un petit côté rétro genre « voyage au temps des T07 ». Malgré un graphisme légèrement retravaillé, cet add-on garde cet aspect anachronique qui fait le bonheur des possesseurs de 386. Manifestement, la devise de ses concepteurs est qu'on ne change pas une recette qui marche puisque rien n'a été modifié, si ce n'est l'ambiance et les musiques. Doh, si vous avez aimé le premier volet, vous devriez nécessairement apprécier cette suite. En résumé : pas de déception. Pas de surprise non plus.

### Grand Theft Auto London

Graphisme	★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

#### Les plus

- Nombreux véhicules
- Ambiance londonienne
- Musiques cool

#### Les moins

- Répétitif
- Pas de sauvegardes
- Graphismes simplistes

VOUS N'AVEZ AUCUNE RAISON  
D'AVOIR PEUR DE VOTRE OMBRE.

LEU

THÉATRALISEZ DANS 3 EXPÉRIENCES  
DE CINQUANTE ANS DE CINÉMA  
LES ÉPÉES.

ÉPIQUEZ VOTRE SÉRIE DE FILMS  
ET MOULEZ-LES EN UN JEU.

PLONGEZ-VOUS DANS UNE AVENTURE  
MULTI-DEUXIÈME MONDE  
ET DÉCOUVREZ UN MONDE  
ENTièrement INNOVANT.



ÉPIQUEZ UN FILM.



ÉPIQUEZ UN FILM.



ÉPIQUEZ UN FILM.

**MAINTENANT  
VOUS AVEZ TOUTES LES RAISONS  
D'AVOIR PEUR.**



© 1997 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Reproduction in whole or in part without written permission is prohibited. This is a trademark of New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Reproduction in whole or in part without written permission is prohibited. This is a trademark of New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Reproduction in whole or in part without written permission is prohibited. This is a trademark of New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.

# RollerCoaster Tycoon

Vous vous sentez prêt à nettoyer le vomis, à calmer des hordes déchaînées impatientes de faire un tour sur vos manèges, à vendre des souvenirs dignes des paquets Bonux à des prix exorbitants, alors suivez-nous pour la visite guidée de RollerCoaster Tycoon.

## Conseils de base

Pour commencer, voici quelques conseils suivant le nom du scénario que vous choisissez. Pour Dynamite Dunes, Leafy Lake, Diamond Heights et Evergreen Gardens, il faut réduire les chemins afin d'éviter de perdre des clients dans le parc. Pour Katie's World, il faut prévoir pas mal d'attractions en intérieur car il pleut souvent. Dans Dinkie Park, il vous faudra rapidement acheter plus de terrains afin de pouvoir donner à votre parc l'expansion qu'il mérite. Dans Aqua Park, il faut changer ou redessiner le toboggan aquatique car il apparaît qu'il se bloque souvent. Pour Millenium Mines, Karts and Coasters, Mel's World, Mothball Mountazin, Pacific Pyramids et Crumbly Woods, il vous faudra remplacer les attractions car celles-ci sont vétustes et donc peu fiables. Dans Ivory Towers, il vous faudra d'abord nettoyer le parc car celui-ci a été victime de vandales et est plutôt sale.

Une fonction qui vous sera utile tout au long du jeu est celle qui permet de savoir les pensées de vos clients. Elle vous permettra de résoudre des problèmes dont vous n'aviez même pas conscience, comme par exemple un manque d'infrastructures (WC, marchands de nourriture,...), une queue trop longue ou encore une attraction mal indiquée. Pour ce qui est de la gestion

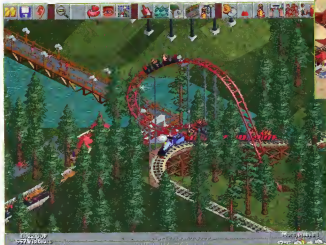
financière, n'oubliez pas que vous pouvez à tout moment demander un prêt. Cela vous permettra de construire tout de suite cette nouvelle attraction dont vous avez absolument besoin. Il est conseillé de ne pas avoir de prêts totaux supérieur à 20 000 \$. Il est aussi à noter que vous pouvez utiliser le menu des attractions afin de voir quelles sont les attractions rentables et celles qui ne le sont pas. Si vous découvrez qu'une attraction populaire n'a pas assez de visiteurs, il est peut-être temps de penser à baisser son tarif. De toute façon, votre but est de vider les poches de vos clients, mais vous n'avez pas besoin de le faire en un seul coup, donc n'hésitez pas à baisser les prix : l'important est qu'ils restent dans votre parc jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de sous. Par contre, il faut éviter deux écueils dans la gestion financière du parc. Le premier consiste à faire une entrée chère mais des attractions gratuites. Cela vous pénalisera car vous ne pourrez pas engranger dans vos caisses les sous des

clients trop pauvres pour venir dans votre parc, et d'autre part, vous ne récolterez pas non plus l'excédent de sous des clients qui sont déjà rentrés (il leur restera des sous quand ils ressortiront de chez vous puisqu'ils ne pourront quasiment pas les dépenser dans votre parc). Le deuxième écueil consiste à procéder à l'inverse, c'est-à-dire une entrée gratuite avec des attractions payantes plus chères que la normale. Dans ce cas, si un client est mécontent de votre parc, il n'hésitera pas à partir car il n'aura pas payé l'entrée, et il ramènera une bonne partie de ses sous avec lui.

## Construire son parc

Tout d'abord, il faut donner aux recherches le maximum de crédits et veiller à développer rapidement le kiosque d'informations (si vous n'y avez pas accès dès le départ) car c'est le magasin le plus important de votre parc (il vend des plans et des parapluies). Une fois que vous l'aurez à votre disposition,





construisez-le près de l'entrée (pas juste à côté non plus mais pas trop loin quand même). Ensuite, il vous faudra des attractions. Construisez un panache comprenant des attractions excitantes et d'autres plus calmes, ainsi bien sûr qu'une montagne russe. Concernant cette dernière, il vous faudra la placer près de l'entrée afin de faire monter le niveau de contentement de vos clients (veillez à n'en placer qu'une près de l'entrée si vous en construisez plusieurs). Il faudra aussi que vous pensiez à construire des attractions couvertes (comme la maison hantée par exemple) qui vous serviront au cas où il se mettrait à pleuvoir et qui, même par beau temps, auront de toute façon du succès. N'oubliez pas, après avoir construit vos attractions, de fixer un tarif pour leurs entrées. Il vous faudra aussi sûrement baisser celui des attractions déjà existantes dans votre parc (l'ordinateur fixant en général des tarifs élevés). Une fois cela fait, il vous faudra engager du personnel afin de remédier aux petits problèmes qui pourront se poser. Engagez chaque type de personnel disponible. Vous pouvez désactiver l'option « Tondre la pelouse » de l'homme à tout faire au début, car cela ne vous servira pas à grand-chose (quitte à la réactiver par la suite car il faut savoir qu'une herbe fraîchement tondue augmente le niveau de contentement de vos clients). Enfin, fixez un tarif pour l'entrée de votre parc. Le prix idéal se situe entre 15 et 20 \$. À chaque fois que vous construisez quatre nouvelles attractions, augmentez le prix d'entrée de 5 \$ (10 \$ si l'une d'entre elles est une montagne russe). Une fois que vous aurez recueilli 30 000 \$, vous pourrez ne plus tou-

cher au prix d'entrée (qui devrait se situer vers les 50 \$, à ce moment-là). Il est à noter que le prix d'entrée maximal que vous pourrez demander est 100 \$.

### L'art de faire la queue

Une des choses importantes de l'agence-ment de votre parc est la file d'attente. Il vous faudra en effet les placer avec soin afin que vos clients ne s'ennuient pas trop avant de monter dans l'attraction qu'ils ont choisie. Tout d'abord, il vous faudra placer votre attraction avec soin. Un des meilleurs placements consiste à construire votre attraction à environ deux ou trois cases du chemin le plus proche. Une fois ceci fait, construisez la file d'attente mais ne la raccordez pas au chemin le plus proche avant d'être pleinement satisfait de sa longueur. Il faut savoir que la longueur de la file doit dépendre du type d'attraction à laquelle elle est reliée. Ainsi une montagne russe devra bénéficier d'une file d'attente de dix à vingt cases car c'est une attraction populaire. Pour les attractions à sensations, prévoyez une file d'attente de six à quinze

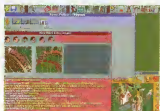
cases, pour celles moins palpitantes, cinq à neuf cases, pour les locations de bateaux, trois à cinq cases, pour les transports, cinq à quinze (suivant le type de transport) et une file d'attente de six à neuf cases pour la descente en bûches. D'une façon générale, essayez d'éviter que les temps d'attente dépassent dix minutes si vous ne voulez pas que vos clients commencent à devenir mécontents (surtout si l'attraction pour laquelle ils font la queue n'est pas si extraordinaire que cela). Pour les attractions qui durent plus longtemps, prévoyez un temps d'attente encore plus court (cinq minutes étant une bonne moyenne). En ce qui concerne la disposition de votre file d'attente, évitez de l'enrouler sur elle-même et essayez de laisser des espaces libres entre les rangs de votre queue afin d'y disposer des fontaines, des arbres ou autres choses de ce genre. Une fois votre file d'attente faite, n'oubliez pas de construire l'entrée de votre attraction. En ce qui concerne la sortie de l'attraction, évitez si possible de faire un long chemin. Il est en effet préférable de disposer sa sortie près d'un chemin déjà existant. Enfin, ultime conseil, n'oubliez pas que les animateurs peuvent distraire vos clients pendant qu'ils font la queue et les éviter par là même de perdre patience.

### Maintenance du parc

Il est conseillé de maintenir le ratio d'un mécanicien pour quatre attractions afin d'avoir une couverture générale de votre parc et de toujours disposer d'un mécanicien proche de vos installations, si l'une d'elles venait à défaillir. Au fur et à mesure que vos attractions vieillissent, leur fiabilité s'amenuise. Pour palier ce problème, réglez les inspections des attractions toutes les dix







minuties, ce qui fera remonter un peu leur degré de fiabilité après chaque inspection. Si vos attractions sont vraiment âgées (cinq ans et plus), il vous faudra considérer leur remplacement par des neuves. Néanmoins, il est possible de réduire les risques de crashes sur une montagne russe en réduisant le nombre de wagons à un seul (enfin, ce n'est qu'une solution temporaire). Si vous voulez avoir le meilleur temps de réponse en cas d'incidents, il vous faudra envisager d'engager un mécanicien pour chaque attraction et de leur définir un chemin près de la sortie de l'attraction à laquelle il sera affecté. Pour le service de nettoyage, le mieux est de voir si vous avez assez de personnel. Pour cela, repérez un endroit sale puis comptez jusqu'à 15. Si passé ce délai, personne n'est venu, songez à engager du personnel supplémentaire. Il faut savoir que chaque montagne russe nécessite un nettoyeur à plein temps affecté près de la sortie de l'attraction. Enfin, il vous faudra du personnel de sécurité afin d'arrêter les vandales. Il est à préciser que vous ne pouvez pas toujours prévenir le vandalisme. Il faut savoir que les vandales ne s'attaquent qu'à trois choses : les bancs, les poubelles et les

lampadaires. Les bancs seront cassés en deux, les poubelles renversées et les lampadaires cassés. Il vous suffira alors de les remplacer par de nouveaux (ne faites pas clic droit pour les enlever sinon il se pourrait que vous enleviez par la même action une partie du chemin). Pour repérer les vandales, il vous suffit de regarder sur l'écran montrant vos visiteurs : les vandales seront ceux avec une tête rouge colérique. Si vous arrivez à en attraper un, vous pouvez essayer de calmer sa colère en le plaçant dans un endroit où il y a un banc. Il fracassera alors le banc et aura fini sa petite crise de nerfs : vous pourrez alors l'envoyer ailleurs dans le parc.

### Le client est roi

Afin de mieux servir vos clients, il vous faudra les comprendre. Il faut savoir que tous vos visiteurs sont des hommes et qu'ils ont exactement le même âge. Voici quelques conseils pour mieux comprendre les statistiques disponibles sur vos visiteurs. En ce qui concerne le degré de contentement, plus vos visiteurs sont heureux, plus ils resteront longtemps dans votre parc et plus ils dépenseront d'argent. Le degré de contentement augmente lorsque vos clients font des attractions fun (comme les montagnes russes par exemple) et il reste à niveau pour les autres types d'attractions. Vos clients commenceront à devenir mécontents s'ils ont soif, faim, s'ils sont malades ou fatigués ou s'ils ont envie d'aller au petit coin. Une longue file d'attente ou l'incapacité de trouver une bonne attraction peut aussi les énerver. Pour ce qui est de l'énergie : les clients fatigués n'iront que sur les attractions à sensations afin de se réveiller, puis ils vaqueront normalement dans le parc. Il est donc

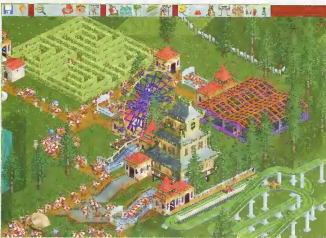


conseillé de mettre une bonne vieille montagne russe près de l'entrée afin de les réveiller un bon coup. Pour la faim et la soif, ces deux variables augmentent au fur et à mesure qu'un client reste dans le parc. Il est aussi à noter que la soif est affectée par d'autres facteurs (des frites trop salées donnent soif ainsi que la nausée).

Pour remédier à ces petits problèmes, mettez des vendeurs de nourriture ou de boissons un peu partout. Pour le niveau de nausée, il faut savoir que les visiteurs sous-estiment toujours la tolérance de leur estomac. La seule chose que vous puissiez faire est de placer de nombreux bancs près de la sortie des attractions « gerbifiantes » et d'envoyer du personnel nettoyer leur queue quatre heures qui gît maintenant par terre. Si trop de clients se perdent dans votre parc, réduisez le nombre de chemins qui le parcourent, et mettez plus de kiosques à informations (n'oubliez pas éventuellement de réduire le prix des cartes). Il est à noter que les clients semblent se perdre plus souvent quand ils ont pris un moyen de transport qui les a emmenés à l'autre bout du parc. Si vos clients n'arrivent pas à trouver telle attraction, utilisez les conseils décrits ci-dessus. Il peut aussi être souhaitable de construire des tours d'observation afin qu'ils se repèrent mieux. Si vos clients trouvent qu'une attraction est trop chère, baissez le coût d'entrée. Enfin, si un ou plusieurs de vos clients cherchent désespérément la sortie, il ne vous reste plus qu'à les mettre à la porte car, quoique vous fassiez, ils sortiront, alors autant qu'ils sortent vite avant qu'ils ne s'énervent et qu'ils ne mettent le souk un peu partout dans votre parc. D'une façon générale, les clients voudront visiter un parc propre avec de bonnes attractions, sans trop faire la queue. Il vous faudra donc essayer de les satisfaire au maximum si vous voulez un jour décrocher des récompenses. De même, la meilleure publicité dont vous pouvez bénéficier est celle qu'un client content fera à ses amis (le contraire est aussi vrai, bien sûr, et un client mécontent ou pire, mort, vous fera certainement perdre des clients potentiels).

### Les manèges enchantés

Les diverses attractions que vous pourrez construire sont pour la plupart modifiables, c'est-à-dire que c'est vous qui allez déterminer, entre autres, le temps que dure l'attraction.



traction, le nombre de personnes qui montent dedans, etc. Il est à noter que les attractions musicales rendent les gens plus contents, et que les attractions couvertes auront un franc succès lors des jours pluvieux. Pour ce qui est de la modification d'attractions, voici quelques conseils. Pour la location de bateaux, il ne vous faudra qu'une plate-forme. Il peut être utile de construire un rail de guidage (surtout si vos clients se perdent) mais cela n'est absolument pas une nécessité. Pour la descente en bûches, il faudra prévoir trois ou quatre chutes et limiter le temps de l'attraction à trois minutes. Il peut aussi être intéressant d'utiliser celle-ci afin que vos clients voient vos autres attractions (c'est-à-dire qu'il faut que le parcours passe près de vos autres attractions). Pour le toboggan aquatique, il faut faire simple : une colline pour la montée puis un circuit en rond afin d'éviter que vos clients ne partent dans les décors (la même idée est valable pour le Bobsled Coaster puisque l'un ni l'autre ne sont reliés aux rails). Pour les transports, il vous faudra au moins deux stations afin qu'ils fonctionnent. Il est à noter que le monorail ne nécessite pas un circuit fermé en boucle. Il est conseillé en général de faire des stations d'au moins six cases, et n'oubliez pas que vous ne pourrez pas construire plus de quatre stations. Pour les tours, il faut les faire aussi grandes que vous le pourrez. Il est à noter cependant que dans le scénario Whooa Belly, si vous faites une très grande tour, il vous faudra augmenter la vitesse du démarrage tout en faisant attention afin que vos clients ne décollent pas hors de l'attraction. Pour les circuits de voitures, faites ce que vous voulez (cependant les plus compliqués ne sont pas toujours les plus appréciés : essayez donc de faire une toute petite boucle et de fixer le nombre de tours à 10, et vous verrez). Pour les labyrinthes, il n'y a pas de conseils particuliers. Gardez cependant à l'esprit que plus votre labyrinthe est compliqué, plus les clients y resteront longtemps, et plus ils auront soif et faim. Pour ce qui est du juste prix de vos attractions, il faut savoir répartir vos attractions en trois catégories : les attractions gratuites (petites attractions sans intérêt autre que de garder la bonne humeur de vos clients), les attrac-

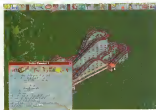


tions pas chères (entre 0,30 et 0,90 \$) qui ont pour but d'amasser un peu d'argent (location de bateaux, transport) et enfin les attractions lucratives (entre 0,90 et 1,30 \$) qui ont la faveur du client (attractions aquatiques par exemple). Il est possible de pratiquer des prix plus chers sur une attraction récente (jusqu'à 5 \$ environ) afin de la valoriser par rapport aux anciennes (le client aime de toute façon la nouveauté). D'une façon générale, il faut se rappeler que la plupart de vos revenus vont provenir de l'entrée du parc ainsi que des montagnes russes, donc n'hésitez pas à faire de bas prix sur le reste.

### Les montagnes russes

Quand vous concevrez votre attraction, faites plus attention à la gravité latérale (GL) qu'à celle verticale. En effet, la GL rend les clients plus malades et il est donc conseillé de l'éviter au maximum (elle varie en fonction de l'angle des virages de votre attraction et de la vitesse à laquelle les clients arrivent au virage en question). Il est donc conseillé de freiner les voitures avant les virages et d'utiliser les virages les moins secs. Testez votre montagne russe, et si la GL excède trois fois à la suite, il vous faudra revoir vos plans. Il n'est cependant pas

nécessaire de faire systématiquement la chasse à la GL car elle procure des sensations aux clients, mais il ne faut pas en abuser si vous ne voulez pas qu'ils soient malades. Lorsque vous concevrez votre montagne russe, essayez de n'avoir recours qu'à une seule montée de traction car c'est le moment le moins palpitant de votre attraction. Fermez régulièrement vos montagnes russes afin de rajouter un petit plus (photos-souvenirs, arrivée dans l'eau, etc.). Cela vous permettra de maintenir l'intérêt de cette attraction, ainsi que son prix d'accès. Il est à noter que vous pouvez utiliser n'importe quel scénario comme test de vos montagnes russes. Il vous suffira alors de prendre le prêt maximum, d'axer la recherche sur les montagnes russes, de construire la meilleure puis de la sauvegarder : vous pourrez ainsi l'utiliser dans les autres scénarios tout en économisant du temps et de l'argent. D'une façon générale, essayez de garder l'excitation provoquée par votre montagne russe entre six et neuf et le degré de nausée inférieur à sept. Dans le même ordre d'idée, essayez de garder une vitesse constante sur toutes les sections de votre montagne russe et concevrez-la avec soin (le coup du looping au centre duquel passe votre montagne russe est un bon truc). En ce qui concerne les prix, ils devront être compris entre 3 et 5 \$ suivant l'intensité de votre montagne russe. N'oubliez pas de baisser les prix au fur et à mesure que votre attraction prend de l'âge (jusqu'à 3 ou 2 \$). Enfin, n'oubliez pas de prévoir un service de nettoyage, des bancs, un débit de boisson et des toilettes près de la sortie : vos clients malades ne vous en seront que plus reconnaissants. Il est possible de construire une



montagne russe souterraine. Pour cela, creusez un trou jusqu'au niveau où vous voulez que votre montagne russe soit. Placez une station en haut du trou et la suivante en bas. Puis enlevez la première station et remontez le niveau du terrain jusqu'au niveau où il était à l'origine : voilà, vous pouvez maintenant construire votre montagne russe sous terre. Il peut être intéressant aussi de construire une montagne russe qui serve de moyen de transport dans votre parc. Cela ressemble un peu à la construction d'une montagne russe traditionnelle sauf qu'il vous faudra veiller à maintenir une vitesse constante tout le long du chemin.

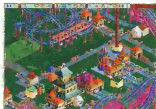
## Les crashes

Pour prévenir les risques d'accidents, assurez une bonne maintenance de vos attractions, comme expliqué auparavant. La cause la plus fréquente de crashes étant une défaillance dans le système de freinage, il peut aussi être utile de rajouter des systèmes de freinage près du terminus ou de baisser le temps maximum d'attente afin que si un wagon se crashe dans votre station, il n'emboutisse pas un autre qui attendait là. La meilleure parade face aux crashes reste quand même une bonne conception de vos attractions. Enfin, faites circuler un seul wagon (pour réduire les risques de crashes) lors de vos tests d'attractions car s'il y avait un crash durant les tests, vous pouvez être sûr que personne ne voudra l'essayer après. En cas d'accident, mieux vaut détruire l'attraction en cause et en construire une autre à la place (personne ne voudra monter dans l'attraction qui a fait trois morts). Si vous n'avez pas assez de moyens ou si vous aimez beaucoup cette attraction, fermez-la pour deux à quatre mois. Repeignez-la entièrement, voire ajoutez-y quelque chose (photos-souvenirs

par exemple). Au besoin, n'hésitez pas à faire de la publicité sur l'attraction. Lors de sa réouverture, ne vous étonnez pas si peu de gens viennent : il faudra sûrement quelque temps avant qu'ils ne reprennent confiance mais d'ici peu de temps, tout devrait revenir dans l'ordre. Il est aussi possible pour les clients de se noyer. Il est cependant à noter que la seule façon connue pour qu'ils se noient, est soit de détruire le chemin sur lequel ils se trouvent (si celui-ci est au-dessus de l'eau), soit de les jeter à l'eau : normalement, vous n'avez pas de soucis à vous faire de ce côté-là.

## Architecte paysagiste

Contrairement à ce qui pourrait sembler, le paysage de votre parc est aussi important que les attractions qui le composent. En ce qui concerne les éléments utiles mis à votre disposition, il vous faudra placer les bancs tous les cinq à dix cases de chemin (plus si vous vous trouvez près d'une montagne russe ou d'un magasin). Les poubelles devront se situer pour leur part tous les dix à quinze cases. Mettez aussi des lampadaires près de chaque banc. Pour ce qui est de vos chemins, le mieux est de les faire passer le plus près de vos attractions, ainsi vos clients verront celles-ci en se promenant d'un point à un autre de votre parc (le mieux est de faire passer votre chemin, par exemple, dans le looping de votre montagne russe afin de bien mettre en valeur votre attraction). Il est aussi possible de mettre des « fontaines jaillissantes » sur vos chemins pour le fun. En ce qui concerne les arbres, il est conseillé de les aligner afin d'offrir à vos visiteurs le maximum d'ombres (surtout pour l'été où la chaleur aura tendance à les rendre malades). Il peut aussi être intéressant d'entourer certaines de vos attractions d'arbres afin de créer une certaine atmosphère. Pour ce qui est des fleurs et autres jardins, ils contri-



buent à l'ambiance générale de votre parc alors placez-les avec soin afin d'obtenir un ensemble cohérent et agréable à regarder. Enfin, il peut être utile de s'appuyer sur les dénivellations naturelles du terrain afin de donner une touche d'originalité à vos attractions. Enfin, vous pouvez utiliser certains accessoires afin de personnaliser certaines de vos attractions. Ainsi vous pourrez créer un décor de mines avec de la poussière marron, des accessoires miniers et des supports en bois. Le décor romain, lui, pourra s'utiliser sur tout type de terrain. Pour l'égyptien, utilisez la terre qui ressemble à du sable de désert. Pour le décor inspiré d'Alice au pays des merveilles, utilisez le terrain prévu à cet effet et essayez d'entourer vos attractions avec les murs ressemblant à des cartes à jouer. Enfin, pour un décor martien, utilisez la terre ocre.

## Un petit souvenir ?

Dernier point important de votre parc : les magasins. Il vous faudra ici jouer la carte de la saturation. C'est-à-dire que votre parc devra comprendre dans chacun de ses segments au moins un type de chaque magasin. Pour information, un grand parc comporte à peu près huit segments, un moyen, six, et un grand, quatre. Dans chaque segment, placez un stand de nourriture (pizzas, burgers, frites) ou deux, un stand de boissons, un stand de sucreries (barbes à papa, glaces), des toilettes, et soit un kiosque d'informations, soit un magasin de souvenirs. Une telle disposition permettra à vos clients de trouver rapidement ce qu'ils veulent. Il peut aussi être utile de coupler vos magasins. Ainsi, une baraque de frites nécessitera le voisinage d'un stand de boissons (ça donne soit les frites !). N'oubliez pas non plus de placer de nombreux bancs et quelques poubelles près des marchands de nourriture, les gens préférant en général manger assis. Il peut aussi être intéressant d'offrir le choix aux gens en matière d'aliments (sucré et salé par exemple), donc n'hésitez pas à construire plusieurs marchands de bouffe dans la même section. Enfin, une petite astuce afin de mieux vendre vos souvenirs et ballons : placez les boutiques de souvenirs près de vos meilleures attractions car les gens contents sont plus enclins à acheter un petit souvenir. ■

Pierrick Bellon



**Avec Génération 4, foncez à plus de 300km/h sur les circuits du championnat 98 !**

**ABONNEMENT**  
**GEN4**



## Official Formula 1 Racing

Moteurs rugissants, vitesse envahissante, sensations extrêmes, à vous de gérer pour la victoire !

11 décories sont prêtes à s'affronter, parmi lesquelles Mc Laren, Ferrari, Williams... sur les 16 circuits circuits du championnat. Cette simulation d'une extrême précision, vous fera vivre la formule 1 comme si vous l'avez lui-même vécue. A plus de 310 km/h sur les véritables circuits, à la place de grands pilotes, vous ressentirez toutes les sensations : du vent qui souffle à vitesse, du bruit assourdissant du moteur en pression par la morsure d'hélices dans des virages, du stress et jusqu'à l'émotion au rythme de l'arrivée et... de la victoire !

GENERATION 4 : 504 F

OFFICIAL FORMULA 1 RACING: . . . . 369 F<sup>1</sup>

TOTAL : ..... 873 F

**POUR VOUS : ..... 579 F**

**ÉCONOMISEZ**  
**294<sup>F</sup>**

☐ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu OFFICIEL FORMULA 1 RACING (FOR) au prix exceptionnel de 579 F (étr. & Dom-Tom 719 F)

☐ **Nouvel abonnement** ☐ **Réabonnement**☐ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 378 F (étr. & Dom-Tom 498 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimage ☐ mandat lettre

[illegible]

```
expire fin : | | | |
```

**Date : .../.../... Signature obligatoire :**



**GÉNÉRATION 4**  
service abonnement,  
55, route de Longjumeau  
91387 Chilly-Mazarin Cedex  
Tél. : 01 64 54 76 89

Ne valde staro lausanti deus etiam dignos. Ex his etiam digne non digne, nec ex merito.

Les données ci-dessus sont traitées automatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi de 06/01/78 peut être exercé auprès de notre service client.

Offre valable jusqu'au 10 juillet 1999

## Silver

Belle, pas gourmande, gentille et pas bavarde, c'était normal qu'on finisse par vous la piquer votre fiancée ! Le problème, c'est que lorsque votre rival est un terrible empereur-sorcier, lâcher le pitbull ne suffit pas ! En garde, preux chevaliers !

### Acte 1 : Trouvez le galion !

Après avoir descendu les escaliers pour voir grand-père, traversez le pont à gauche de l'écran, allez dans la maison, ouvrez le coffre et prenez l'épée courte et le bouclier de bois. L'épée à la main, sortez pour un petit entraînement avec pépé, non sans avoir bavardé un peu avec votre chère et tendre. Apprenez soigneusement tous les mouvements (c'est un peu plus compliqué que dans Diablo) avant d'essayer de le sonner un peu. Fuge arrive et kidnappe Jennifer avant de se tirer. Tuez les deux hommes qu'il vous a laissés et sortez par le coin gauche de l'écran. Tuez tous vos ennemis (n'oubliez pas de récupérer les objets qu'ils laissent derrière eux), sortez de nouveau par la gauche et recommencez le massacre. Une fois le bain de sang terminé, Georges et Flo vont venir vous parler. Sortez ensuite par le bas, traversez le tableau suivant par la droite vers la caserne, tuez les soldats, sortez par la droite, massacrez encore un peu puis allez parler au marchand. Achetez-lui ce dont vous avez besoin avant de sortir par la droite et allez sur le pont pour attendre le tableau suivant. Vous arriverez à Haven's Gate où Pépé vous racontera une petite histoire avant de franchir les portes en courant, ce qui déclenche l'arrivée de toute une



soldatesque. Tuez-en autant que vous pouvez puis, lorsque votre grand-père vous appelle, placez la souris sur le haut de l'écran pour voir apparaître une sortie que vous vous empresserez d'emprunter. Après avoir vu un soldat se faire carboniser par le portail, sortez par le côté haut, à droite, puis par la gauche. Vous pourrez avoir un long entretien avec le Duc. Allez ensuite voir John et Ben, parlez-leur pour qu'il vous apprennent la botte de la « Toile Mortelle ». Montez pour parler à Clay, son fils Richard va vous rejoindre. Quand il retournera s'entraîner, allez le voir et continuez la conversation. Ramassez la torche qui se trouve à côté du feu de camp, William va vous parler, relancez la conversation dès qu'il a fini, puis allez voir le gros Bob, avant de bavarder avec Sekune dès qu'elle commence à s'entraîner. Ayant terminé tous ces entretiens, vous pouvez quitter la scène par l'échelle de gauche, puis sortir à droite vers la caverne. Prenez la torche avant d'y pénétrer. Si tout

se passe bien, une cinématique devrait se mettre en route. Sauvegardez dès qu'elle est terminée, avant de sortir sur la gauche. Traversez le pont en direction de la bibliothèque. Grand-père va vous livrer les secrets de l'endroit. Remarquez les deux petits lutins rouges qui intriguent beaucoup David. Ils vont se sauver dans la bibliothèque et fermer la porte derrière eux. Cliquez sur grand-père. Il va essayer de forcer la porte mais échouera de justesse. David réussira à la démolir et vous pourrez entrer tous les deux. En avançant, vous allez voir le professeur se faire rosser par une multitude de petits lutins. Tuez-les tous pour que le prof puisse vous parler. Sortez ensuite par l'escalier de gauche. Vous allez apercevoir le lutin jaune pour la première fois. Il s'enfuit et envoie ses lutins rouges sur vous. Une fois vainqueur, prenez les escaliers, montez vers la gauche. Vous retrouvez le lutin jaune qui pousse un cri avant de s'enfuir, suivi par un lutin rouge. Ramassez le fromage oublié par





ce dernier, tuez le lutin perché sur le coffre et ouvrez-le (le coffre, pas le lutin...). Après avoir regardé dedans, vous devez quitter la scène par le milieu de l'écran. Des lutins volants vous attaquent, débarrassez-vous en avant de sortir par la gauche. Des lutins rouges chassent le professeur Whittle dans une autre salle. Allez sur la droite (en bas) pour retrouver Whittle recroquevillé dans un coin, harcelé par les lutins. Tuez ses assaillants et parlez-lui. Une fois qu'il vous aura tout dit sur Terronus, sortez par le haut, puis prenez à droite. Tuez le plus vite possible le lutin qui tient une corne (il est perché sur une étagère avec un copain) : chaque fois qu'il y souffle, de nouveaux lutins apparaissent. Attaquez le lutin jaune, que son shaman va téléporter en lieu sûr avant de se sauver. Tuez tous les lutins (y compris le shaman), ouvrez le coffre et sortez en haut à droite. Vous voyez à nouveau le lutin jaune s'enfuir, ne le poursuivez pas mais ouvrez le coffre, prenez-y toute la bouffe avant de sortir par la droite. Coincé, le lutin jaune va vous parler de son trésor secret. Ses lutins rouges se retournent contre lui, tuez-les tous avant qu'ils ne lui fassent un mauvais sort. Le jaune vous demande ensuite de le suivre et part en courant. Suivez-le dans sa cachette secrète située à gauche de l'écran. Tuez les deux gardes qu'il vous désigne et sortez sur la gauche. Le lutin jaune vous montrera toute l'étendue de sa reconnaissance en vous criant dessus et en s'emparant de la potion avant de se sauver. Écoutez les commentaires de pépé sur l'incident, ouvrez le coffre gauche, tuez tous les lutins qui apparaissent, ramassez tous les objets et sauvegardez. Sortez par le bas, puis prenez la sortie en haut des escaliers. Vous allez tomber sur le lutin jaune qui est en train de boire la potion dont il s'était emparé à la scène précédente. Sa taille triple et c'est désormais un lutin géant que vous allez devoir affronter. Une fois que vous l'avez tué, sortez par le haut des marches. Vous allez rencontrer le fameux Terronus, occupé à faire griller trois lutins. David lui parle du télescope. Suivez Terronus en montant l'escalier. Regardez dans le coffre comme il vous le demande, prenez la baguette de glace et sortez par la porte de téléportation



qu'il a ouvert pour vous. Vous allez tomber sur une bataille épique entre grand-père et Fuge, qui abat votre malheureux ancêtre. Grand-père glissant à ses pieds, il vous défie à votre tour. Tel Luke Skywalker, ne cédez pas à votre colère et sauvez-vous par la droite. Parlez à Terronus et partez à nouveau par le côté droit. Prenez la potion magique et retournez d'où vous venez. Quittez la pièce où vous avez parlé à Terronus par la gauche (en haut). Tuez tous les lutins dans la scène suivante (en commençant par celui qui a une trompe dorée à la main), sortez sur la droite, tuez les lutins volants, ressortez par la droite, éliminez quelques lutins supplémentaires, fouillez le coffre et sortez par la gauche. Franchissez la pièce suivante (la sortie est en haut), puis celle à la fontaine (sortie à gauche) pour vous retrouver en haut d'un grand escalier. Tuez les lutins (n'en oubliez aucun) avant de sortir par la droite. Terronus va vous indiquer comment utiliser l'ascenseur qui mène aux cavernes secrètes (il suffit de pénétrer à l'intérieur, en haut à droite). Arrivé en bas, vous verrez deux lutins se sauver en courant

d'une chaudière. Entrez-y à votre tour. Le concierge vous donnera (après une petite discussion) une clé d'argent. Prenez-la et sortez par la droite. Sortez par la gauche et entrez dans les cavernes. Tuez les golems, passez par la sortie du bas de l'écran pour pénétrer dans une pièce encombrée de cinq golems. Tuez-les mais un shaman invisible va les rendre à la vie. Trouvez ce sale lutin et éliminez-le pour enfin venir à bout de ces tas de glaise. Sortez par la droite. David va alors s'en prendre à un lutin mauve, ce qui provoque l'arrivée de Buzuki. Utilisez la clé d'argent pour entrer dans sa chambre. Ramassez tout avant de ressortir, prenez les potions et quittez la pièce par la gauche. Prenez encore à gauche, tuez les golems, sortez, vous trouverez encore des golems que vous enverrez dans un monde meilleur avant de sauvegarder. Le lutin démoniaque vous attaque. Attendez qu'il soit essouffé puis utilisez la baguette de glace pour le tuer. Pour cela, attaquez-le d'abord avec le lance-pierres. Il va se mettre à rire, ce qui vous donnera le temps d'actionner la baguette. David passe alors au niveau 2, le Duc arrive avec ses fidèles et vous vous retrouvez tous ensemble au télescope. Appuyez sur la manette pour le mettre en route, courez et asseyez-vous pour voir où se dirige le galion. Parlez au Duc avant de retourner à la base afin de préparer votre attaque sur Rain.

## Acte 2 : Tempête sur Rain

Dès votre arrivée à Rain, chacun se verra attribuer un(e) partenaire. Le vôtre sera la belle Sekune (veinards !). Allez à gauche ▶



► pour entrer dans Rain où vous verrez de nombreux soldats armés de larges épées. Tuez-les et ramassez leurs épées, ainsi que le reste de leurs équipements. Sauvegardez et sortez en bas à droite. À nouveau, tuez les soldats (dur métier ! ) et sortez par le haut. Passez ensuite le pont où d'autres ennemis cruels vous attendent, sortez sur le bas du tableau, allez vers la porte, ajoutez quelques victimes à votre tableau de chasse avant de retourner au croisement que vous quitterez cette fois-ci par la droite. Vous trouvez l'un des rebelles gisant blessé sur le sol. Comme vous vous approchez de lui, un archer l'abat et vos ennemis vous encerclent. Ne faites pas de quartier, rejoignez le croisement, allez à la sortie de gauche et tuez les soldats qui restent. Sortez en haut à gauche, vous vous retrouvez près d'une arche (en bas de l'écran). Tuez tous vos ennemis avant de vous enfuir par l'arche. Prenez la route en direction du haut de l'écran (vers la droite), allez vers l'arche que vous apercevez au loin, passez en dessous pour vous retrouver à une nouvelle intersection, solidement gardée. Débarrassez-vous des méchants, allez en bas à droite, battez-vous de nouveau et, dès que le tableau est dégagé, revenez sur vos pas. Sortez cette fois par la gauche pour apercevoir la tour d'Othias au loin. Dégagez le chemin qui mène vers le bas, allez observer la scène qui s'y trouve, avant de revenir à l'intersection pour emprunter cette fois-ci les escaliers. Recommencez un nouveau massacre avant de sortir par le bas. Une vieille dame nommée Edith est harcelée par des soldats, débarrassez-l'en, avant d'envoyer David parler à Flo. Prenez le nounours qu'elle vous tend et sortez par la gauche. Prenez la sortie au centre droit pour arriver dans un tableau au centre duquel se trouve un arbre. Éliminez les affreux avant de sortir par la gauche pour retrouver le Duc et les autres rebelles à la tour d'Othias. Après une scène pénible où William pète les plombs, vous sortirez tous par le coin droit.

### Acte 3 : L'oracle

À votre retour de Rain, Frink va faire irruption pour vous dire que Buzuki veut vous voir au temple de l'oracle dès que possible. Vous vous y rendez automatiquement. Une fois dans le temple, l'oracle va pouvoir répondre à quatre de vos questions. Il vous apprend notamment que l'orbe dont vous avez besoin se trouve dans la tour d'Othias et vous remet la trompe magique qui vous permettra d'y pénétrer. Le Duc vous remet une carte afin que vous puissiez vous déplacer plus rapidement, puis rejoint le camp rebelle. Parlez ensuite à Buzuki, lequel vous dira de vous rendre à Rain. Sekune apparaît alors pour vous offrir ses services (sans commentaires...). Utilisez alors

la carte pour vous rendre à la Tour. Arrivé devant la Tour, cliquez sur la sortie fermée magiquement. David va alors courir vers l'entrée de la Tour et souffler dans la trompe magique. La trompe disparaît ainsi que la fermeture magique. Sortez par la gauche. David se présente à Othias, ce qui n'empêche pas ce gros malpoli de lui balancer des boules de feu en pleine poire. Notre héros parvient pourtant à le convaincre qu'il ne lui veut aucun mal et Othias, personnage un peu instable, lui donne l'orbe et le laisse même fouiller dans ses coffres. L'orbe de feu en votre possession, descendez les escaliers pour passer au tableau suivant. Tuez tous les lutins verts présents, ce qui devrait vous rapporter un peu d'argent. À chaque fois que vous repasserez par là, ces mêmes riches lutins vous attendront. Vous vous retrouvez ensuite devant la caserne, allez à gauche pour retourner chez vous. David se lance dans un discours enflammé, interrompu par des créatures arbrésques très agressives. Tuez-les et partez par la droite. Dans le tableau parcouru par un torrent, vous aurez à nouveau quelques créatures à éliminer avant de sortir par le haut. Vous arrivez devant un pont de bois sur lequel deux soldats s'enfuient vers la gauche. David s'inquiète alors du sort de Vivienne. Quittez l'endroit par la droite une fois tous vos ennemis morts. Allez ensuite vers la maison (bleue ?) sur la colline, non sans avoir préalablement tué quelques affreux supplémentaires. Vivienne va manquer de vous tuer par accident, avant de vous raconter l'enlèvement de sa sœur. Quittez la maison, Vivienne va vous suivre et demander à se joindre à vous. Mettez son portrait en surbrillance et cliquez sur votre inventaire pour qu'elle fasse partie de l'équipe. Sortez sur la gauche, puis encore à gauche au pont de bois et allez voir le maire de Rain

(c'est David qui doit lui parler). Cet abruti vous envoie ses gardes, faites-en de la bouillie et ramassez la clé de la ville perdue par le maire. Sortez ensuite en haut à gauche pour arriver à un cratère. Après une courte discussion, tuez les esprits de feu qui vous attaquent et allez à gauche. Utilisez ensuite vos armes de glace pour éliminer l'esprit de feu géant. Vos héros gagnent de l'expérience et vous pourrez sauvegarder. Sortez par le haut pour voir un grand arbre en flammes. Utilisez la carte pour vous rendre à la base rebelle, allez en bas à droite, puis, à la caverne, allez en haut pour vous retrouver à Haven's Gate. Le chemin vers Rain est en bas à gauche. Entrez dans la ville par la gauche, allez en bas à droite, puis, à l'intersection, en haut. Au pont, utilisez la sortie du bas, regardez la scène puis cliquez sur la porte en bois. Franchissez-la, tuez vos ennemis avant de monter les escaliers vers la gauche. Vous vous trouvez dans une allée sombre et glauque, éliminez les adversaires qui se trouvent là avant d'emprunter les escaliers de droite pour descendre. Traversez le tableau suivant par la droite (encore des combats en perspective), puis vous arrivez dans une nouvelle scène où vous devrez faire attention à n'oublier aucun de vos ennemis : l'un d'entre eux vous léguera une arme spéciale. Dans le tableau suivant, sortez par le bas, puis par la droite, cliquez sur l'entrée de la taverne, tuez les pirates et entrez. Envoyez David parler à Albert et payez-lui la somme qu'il demande en échange de ses informations. Allez ensuite acheter l'épée de feu à Randolph et le doublon maudit à Jonah. Parlez à Mildiou, le propriétaire, autant de fois que vous le pouvez, ne lui obéissez surtout pas lorsqu'il vous demande de quitter sa taverne. David devra aller parler à Jug, ce qui déclenchera une bagarre. La bagarre







terminée, Jug vous demandera de se joindre à vous, acceptez et dites à Sekune d'aller rejoindre la base rebelle. Mettez sa hache de guerre entre les mains de Jug et sortez de la taverne : des ennemis vous attendent à l'extérieur. Utilisez ensuite la carte pour vous rendre à l'Oracle. Prenez la route du bas pour vous retrouver dans un nouveau Haven's Gate d'où vous apercevez le palais de Glass. Franchissez les grilles, vous arrivez sur un pont terminé par une tourelle fermée. Tuez vos ennemis et prenez la clé d'acier pour pénétrer dans la petite tour. Tuez les trois derniers affreux et sortez par la droite. Vous trouverez un autre pont qui mène à des escaliers, surmontant des cavernes. L'un des méchants que vous allez tuer laisse tomber une hache de guerre, ramassez-la. Sauvegardez avant d'entrer dans la caverne. Sortez ensuite par le bas de l'écran, prenez à droite dans le tableau suivant (la pièce de glace), vous vous retrouverez en haut d'un grand escalier. Une fois vos ennemis éliminés, ouvrez les portes de bois situées en bas du tableau. Angus en sort, utilisez votre épée de feu pour le tuer, ce qui fera gagner un niveau à David. En passant les portes, vous arriverez dans la tombe de glace. Cliquez sur l'orbe qui flotte au-dessus du tombeau pour qu'elle vienne à vous. Sauvegardez.

#### Acte 4 : Le Messager

Utilisez la carte pour rejoindre la base rebelle. Là, un messager vous aborde de la part du professeur Velding qui veut vous voir à la bibliothèque pour vous parler des orbes. La carte va vous permettre de vous rendre immédiatement devant l'entrée de

la bibliothèque. Vous y retrouverez Velding et Whittle, allez leur parler. Velding va vous parler de Spire où il pense que se trouve l'orbe de guérison. Malheureusement, Spire a été engloutie par les eaux et vous allez devoir utiliser le bathyscaphe de Thaddeus pour l'atteindre. Lorsqu'il n'aurait plus rien à vous apprendre, allez à la tour d'Othias, sortez-en par la droite, passez l'arbre pour aller vers la gauche, descendez les escaliers de gauche. Vous arrivez à une intersection avec un escalier, quittez-la en vous dirigeant au milieu du tableau, légèrement à gauche. Préparez-vous à combattre. Une fois vos ennemis éliminés, sortez par le bas. Dans la scène suivante, David doit aller sonner la cloche qui pend à droite. Sonnez trois fois, marquez une pose puis sonnez deux fois, marquez une nouvelle pause et sonnez une fois. Si vous avez bien fait les choses, le portail s'ouvrira et vous pourrez sauvegarder. Franchissez l'entrée, tuez vos ennemis (vous avez l'habitude...) et sortez par la gauche (en bas). Parlez à Albert et achetez-lui son argent avant d'aller vers la droite. L'homme que vous voyez par terre va se changer en loup-garou, tuez-le (l'argent devrait vous aider si vous avez du mal) avant d'aller en haut à droite. Le tableau suivant comporte un bâtiment surmonté d'un crâne. Rempotez les batailles réglementaires et sortez par la gauche. Parlez au nautonier (avec David), il vous proposera de vous emmener auprès de Thaddeus pour le prix d'un doublon maudit. Payez-le, il vous emmènera à destination. David va se mettre à réciter une incantation, ce qui provoquera l'irruption de Thaddeus. Racontez-lui vos malheurs et il vous prètera son bathyscaphe.

Cliquez dessus pour pénétrer dans Spire. Une scène va vous montrer Silver en grande conversation avec ses âmes damnées. Attendez ensuite que l'animation suivante s'arrête pour vous jeter sur vos ennemis et les massacrer, avant de sortir par la gauche. Prenez ensuite les escaliers que vous voulez (ils mènent au même endroit), prenez l'or (il y a bien sûr des adversaires dont il faut vous débarrasser), ressortez par le bas. Vous arrivez dans un couloir où se trouvent quatre colonnes devant la porte. Les combats terminés, passez à nouveau par le bas de l'écran pour vous retrouver dans un couloir parsemé d'alcôves. Massacrez et sortez par la gauche, vous atteignez une pièce circulaire où vous devrez vous battre et fouiller un coffre au contenu intéressant : l'Infernum Extinguere (peuvent pas dire « extincteur » comme tout le monde ?). Sortez par le bas, faites attention à l'eau qui tombe du plafond, ouvrez le coffre, tuez les ennemis qui vous assaillent puis ramassez toutes les bonnes choses qui sont sorties du coffre. Retournez devant les portes de bois ouvertes. Dans un coffre, vous trouverez une épée longue. Sortez ensuite par les portes pour aller au-dessus de Jag, porteur de l'orbe de guérison. Jag ne va pas écouter les mises en garde de David, ce qui lui vaudra d'être tué par le dragon marin. Ramassez l'orbe et tuez le dragon par des coups de bas en haut (son seul point faible étant son ventre). Vous pouvez ensuite sauvegarder, tandis que vous augmentez d'un niveau.

#### Acte 5 : La Vérité sur Ruoben

Utilisez la carte pour vous rendre à Firetree. Cliquez sur les flammes avec le bouton gauche pour les éteindre à l'aide de l'Infernum Extinguere. Frink va apparaître et vous demander de retrouver Buzuki au temple de l'Oracle. Allez-y avec la carte, parlez à Buzuki (toujours avec David) qui vous donne deux nouvelles potions. Retournez ensuite à Firetree et dirigez-vous vers le haut pour atteindre les marais. Essayez de ramasser l'argent, ce qui fera intervenir toute une cohorte de vos ennemis. Débarrassez-vous en avant de vous glisser vers la gauche, où vous aurez à peu près les mêmes actions à accomplir. Sortez vers la gauche pour aller affronter le Tarrasque (sic). Il n'est vulnérable que lorsque des particules s'échappent de lui, soyez donc rapide et prudent. Ouvrez le coffre pour prendre le bâton de foudre et la clé de bronze. Une fois que vous aurez tout en votre possession, sauvegardez. Vous devriez avoir gagné un niveau par la même occasion. Retournez là où vous avez trouvé le deuxième sac d'argent et sortez par la droite. Tuez vos ennemis, ramassez la cuisse de poulet, allez à gauche où de nouveaux combats vous attendent près d'un escalier. Une fois vainqueur, n'oubliez pas de récu-



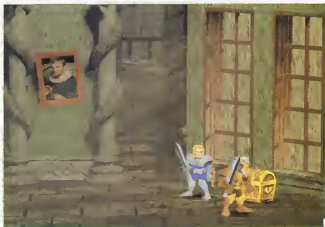
► pérer le long arc perdu par la créature des marais. La sortie est une nouvelle fois sur la gauche. Vous devriez apercevoir un monastère au loin. Parlez à Cagen. Lorsqu'il vous aura parlé du moine, il vous demandera de se joindre à vous. Désélectionnez Vivienne et renvoyez-la au camp rebelle. Après son départ, traversez le pont, battez-vous et partez en haut à gauche. Vous avez de nouveaux ennemis à massacrer près d'une fontaine, avant de sortir vers la droite. Fouillez le coffre près du chariot renversé (vous y trouverez entre autres une épée) puis allez à gauche pour retrouver l'entrée du monastère. Des moines prient devant leur grand chef : faites irruption dans cette scène mystique, tuez tout ce qui peut l'être et ramassez la faux que le gourou a laissé tomber. Allez vers la gauche, battez-vous encore un peu et sortez en haut à droite. Vous arrivez devant un moine en pleine méditation. Envoyez David lui parler. Le moine vous répond que vous devez lui poser une question précise et pertinente pour qu'il puisse vous aider. Retournez à la bibliothèque (avec la carte bien sûr), allez parler au professeur Whittle qui vous donnera gentiment le parchemin du sens de la vie. Rapportez le parchemin au moine (lui parler avec David suffit), il vous donnera une potion magique. David va devenir invisible et se téléporter à la galerie où Rueben a tenu sa fameuse exposition. Passez par l'entrée principale puis continuez tout droit. Une fois à l'intérieur, vous allez assister au meurtre de Rueben par Silver. Silver parti, ramassez la clé de bas perdue par Rueben. Vous vous retrouvez au monastère, où vous pourrez sauvegarder juste après la petite scène qui suit. Utilisez ensuite la carte pour retourner près de la caserne, dont vous partirez par la gauche. Vous devrez passer par le haut pour retourner chez vous. Allez sur la droite jusqu'à un torrent que vous quitterez aussi par la droite. Au croisement, près de l'anneau de champignons, tuez vos ennemis, partez par la droite pour atteindre une chute d'eau où d'autres serviteurs de Silver (il en reste 7) vous attendent, allez en haut à droite, ce qui vous permettra d'arriver à un moulin à eau. Utilisez la clé de bois

pour pénétrer dans le moulin où vous attend Chiaro. Lorsqu'il vous demandera de se joindre à vous, refusez et envoyez-le au camp pour avertir le Duc de la mort de Rueben. Une fois Chiaro parti, sortez par les escaliers. Arrivé dans la chambre, faites ouvrir le coffre par David. Il contient l'orbe de foudre.

### Acte 6 : De la glace pour Glass

L'orbe en votre possession, utilisez la carte pour vous rendre à Turret. De là, sortez à droite, passez un pont et sortez par la gauche (en haut). Vous arrivez devant des escaliers, tuez tout le monde et sortez par le haut. Le tableau suivant a de nombreux escaliers. Une fois vos adversaires éliminés, sortez à droite et surtout pas par les cavernes. Ouvrez les deux coffres que vous trouvez, prenez les objets, tuez vos ennemis et partez par le haut. Cette fois-ci, prenez la direction des cavernes (celles de droite), battez-vous un peu et pénétrez dans la caverne suivante. Là, outre les combats habituels, vous devrez traverser un gigantesque pont pour sortir par le haut, à droite. Vous devrez quitter le tableau suivant (lui

aussi encombré d'ennemis) par la droite, ce qui vous mènera devant l'entrée du palais de Glass. Vos ennemis occis, vous pourrez sauvegarder. Pour ouvrir la porte en bois devant vous, utilisez la clé de bronze. À l'intérieur du palais de Glass, montez par les escaliers de droite, entrez dans le corridor, un des méchants que vous allez tuer vous abandonnera un tableau de guerre. Ramassez-le avant de sortir par la gauche. Le couloir suivant est légèrement en diagonale, quittez-le par la droite, ce qui vous mènera dans une pièce carrée où trois affreux regardent par la fenêtre. N'épargnez personne et sortez par la gauche, prenez en haut à gauche dans le couloir suivant, en haut ensuite, puis à gauche, prenez les escaliers à gauche : Draco vous attend. Si vous parvenez à le tuer, David montera d'un niveau. Sortez ensuite en haut à gauche, vous vous retrouverez à l'extérieur. Traversez le pont qui mène à la petite tour, où vous trouverez la clé de la caserne et l'orbe de la Terre. Sauvegardez et retournez là où vous avez tué Draco, prenez la sortie en bas à droite, ce qui vous mènera à un couloir secret contenant deux coffres.



Fouillez-les prudemment car l'un va vous attaquer alors que l'autre recèle la clé de plerreries. Prenez tous les objets intéressants et quittez le tableau par là où vous êtes entré. Vous revolez de nouveau sur la scène du combat contre Draco. Sortez par le bas pour atteindre une salle contenant une grande fosse et allez en bas à droite. Ouvrez la porte avec votre nouvelle clé. Les deux coffres que vous trouverez dans la nouvelle salle contiennent la clé de glace et l'amulette de vue. Ces objets en votre possession, sortez par le haut, puis par la droite, prenez le couloir, sortez par le bas, allez à gauche dans le tableau suivant. Attention, la pièce suivante (où vous apercevez deux fenêtres), contient un certain nombre d'ennemis dont il faut s'occuper avant de prendre la sortie de gauche. Arrivé devant les deux portes, sortez par le haut, vous vous trouvez dans une pièce contenant des escaliers et une porte. Ouvrez la porte avec la clé de glace et fouillez le coffre qui contient le parchemin du golem et un marteau de guerre.

## Akte 7 : Raccourci vers Les Chaines

Votre mission accomplie, utilisez la carte pour vous rendre à la base rebelle. Ben accourt vers vous et vous apprend la mort de son frère John. Allez parler au gros Bob qui vous indiquera le fameux raccourci. Il dit par-dessus tout vous donner le mot de passe qui vous permettra d'atteindre les égouts en passant par la taverne – « le cognac de Rothchild ». Rendez-vous directement à la taverne et allez parler à Miliou. Une fois qu'il aura entendu le mot de passe, il vous demandera de le suivre. Écoutez son petit speech dans le cellier, parlez à William et sortez par la gauche. Allez parler au rebelle qui vous apprendra la botte du faucon, puis sauvegardez. Sortez à gauche par le tonneau, tuez vos ennemis, ramassez la masse d'armes avant de frapper la cloche avec un projectile. Les portes s'ouvrent, ce qui vous permet d'affronter quelques méchants supplémentaires. Lorsqu'ils auront rejoint leurs ancêtres, sortez en haut à gauche. Vous allez devoir de nouveau vous battre, avant de pouvoir



atteindre la sortie située en haut à droite. La scène suivante se quitte par le haut (mais après un combat), tuez vos ennemis, sortez par la droite, rebattez-vous, prenez de nouveau la droite, contournez le mécanisme sur la gauche, sortez et posez la souris sur le mécanisme rouillé. Une icône en forme de valve apparaît mais de nouveaux ennemis vous assaillent. Quittez la salle par la droite après les avoir occis, puis montez l'escalier en spirale en tuant les méchants au fur et à mesure de votre ascension. Dans le tableau suivant, tuez tout le monde pour pouvoir vous emparer de la valve – ce qui déclenche l'arrivée d'adversaires supplémentaires. Sortez par la droite (par l'escalier en spirale), puis, une fois en bas, par la gauche. Utilisez la valve sur le mécanisme rouillé, ce qui ouvrira les digues, purgeant Rain de ses eaux. Vous verrez ensuite Silver donner ses ordres à Khan avant de s'en prendre à Glass pour la punir de son incompétence. Retournez maintenant au tableau où se trouvent les vannes. Sortez vers la droite, ce qui vous ramènera à l'escalier en spirale. Sortez par la droite pour vous retrouver près d'une statue de rat géant, en compagnie d'ennemis qu'il vous faudra tuer pour récupérer une masse d'armes. Sauvegardez avant de sortir par le milieu, ce qui vous fera tomber dans les griffes du dieu Rat. Il est vulnérable lorsque des particules s'échappent de lui, profitez-en. Le tuer vous fera gagner encore un niveau, et surtout vous permettra de faire main basse sur l'orbe d'acide. Sortez ensuite par le haut, prenez le passage qui s'ouvre dans le sol : vous allez vous retrouver là où vous avez combattu un loup-garou. Sortez par le haut, puis par la gauche là où vous apercevez le crâne. Tuez tous vos ennemis pour vous rendre à droite, ce qui vous ramènera à la tour d'Othias. Fouillez un coffre pour récupérer l'arc de feu, quittez ensuite la scène par la droite. Dans le mur, repérez l'infirmité (au-dessus de la véranda de bois) et entrez-y. Ne faites pas attention aux têtes qui sortent du sol, sortez

par la droite, tuez vos ennemis et franchissez le pont de corde. Fouillez ensuite les coffres (il y aura un combat à remporter avant), avant de sortir par le bas. Prenez ensuite la sortie de gauche, des adversaires vont vous sauter dessus depuis les corniches qui vous surplombent, tuez-les avant de quitter le tableau par le bas. Dans le couloir encombré de statues, vous allez devoir affronter Khan. Quand vous l'aurez tué, n'oubliez pas de prendre ses armes. Tuez ses séides puis quittez la scène par la droite. Dans la scène suivante, des escaliers vous mènent à une porte en bois. Montez-les en massacrant vos adversaires au fur et à mesure. Vous arrivez en haut de la tour. Allez parler à Gonch mais soyez prêt à riposter lorsqu'il déclenchera sa magie sur l'un de vos héros. Après avoir pris quelques coups, il laissera tomber l'anneau d'invisibilité et un peu d'or. Emparez-vous-en et quittez la scène par les escaliers. Prenez la clé de la caserne, ouvrez la grande porte de bois, sortez, tuez vos ennemis, sortez par le haut. Si vous parvenez à vous débarrasser des ennemis suivants, le chroniqueur apparaîtra et vous pourrez sauvegarder. Sortez par le bas, éliminez vos ennemis et entrez dans la ville. Vous vous trouvez dans une sorte de grand couloir, sortez par le bas lorsque vous aurez fait place nette. Dans la salle du feu, prenez l'escalier de gauche pour vous retrouver dans les hauteurs du grand couloir. Fouillez le coffre, revenez sur vos pas et cette fois, prenez les escaliers de droite pour aller vider un autre coffre. Redescendez et prenez les marches cachées sous l'escalier de droite, fouillez le coffre, retournez dans la grande salle pour sortir sous l'arche située en haut du tableau. Vous allez faire la connaissance de Jeremiah Gunn, qui vous confiera une clé d'or, hélas immédiatement dérobée par une sorte de lézard. L'un de vos héros doit alors lancer un projectile qui atteindra le mécanisme placé à gauche. Un pont s'abaisse, ce qui vous permettra d'atteindre la partie inférieure du décor. Tuez tous les hommes-





lézards, en particulier le plus grand, qui détient la clé d'or. Reprenez-la, sortez en bas à gauche, frayez-vous un chemin vers la cellule où est retenu le Duc, parlez-lui puis partez chercher la clé qui vous permettra de le délivrer (quittez la scène par le haut). Tuez vos ennemis puis cliquez sur les toilettes, ce qui fera s'ouvrir un passage secret (on n'est pas dans Duke Nukem !). La grande pièce dans laquelle vous arrivez contient trois coffres et présente une grande arche. Une fois que vous aurez fait main basse sur tout ce qui vous intéresse, tuez tout le monde et sortez par la droite. Prenez la sortie au bout du couloir pour arriver devant des escaliers. Éliminez vos adversaires, sortez en haut à gauche pour atteindre un nouveau couloir. Le coffre qui s'y trouve est un peu spécial : quand vous l'ouvrirez, il disparaîtra pour réapparaître un peu plus loin. Vous devez recommencer trois fois pour qu'il se décide à rester en place. Lorsque vous l'aurez vidé, sortez par la gauche puis descendez sur la droite pour enfin vous retrouver face à Fuge ! Il assomme les deux compagnons de David, qui va devoir l'affronter seul à seul. Pour stimuler votre colère, Fuge va vous révéler qu'il est l'assassin de votre père et pas mal d'autres exactions. Vous devez l'affronter jusqu'à la mort. Si vous parvenez à l'emporter, vous pourrez récupérer ses deux épées et la clé de demi-lune (ainsi qu'un niveau supplémentaire...). Armez David avec les deux épées de son ennemi : il pourra désormais mener deux attaques de front. Sortez en haut à gauche, tuez tous les adversaires présents et quittez la scène par

la sortie la plus basse, sous les escaliers. Dans le tableau suivant, tous vos ennemis sont placés en hauteur, tuez-les afin de récupérer la clé des cellules que l'un d'eux va laisser tomber. Sortez par la porte du haut, allez parler à Moss dans la salle de torture. Lorsqu'il aura fini de radoter, donnez-lui votre ours en peluche et renouez la conversation : il va s'enfuir en appelant sa maman. Vous devez maintenant retourner sur vos pas jusqu'à la cellule où est détenu le Duc, que vous pouvez désormais délivrer. David va se demander si la rébellion n'a pas été trahie, avant d'imputer ses déboires à Glass et à sa boule de cristal. Nos héros décident donc d'aller s'expliquer avec la magicienne. Une fois devant Glass, celle-ci proteste de son innocence et vous révèle la haine qu'elle a pour son père, Silver. Elle vous suggère d'aller à Deadgate pour découvrir qui est le traître parmi vous. Allez voir Jonah au port de Verdante et payez à ce vieux grigou les 300 pièces d'or qu'il réclame. Vous arrivez



dans un passage boisé, que vous quitterez en bas à droite, avant d'arriver à une intersection d'où vous vous verrez un coffre sur une île. Sortez en passant par la caverne en haut du tableau. Tuez vos ennemis, sortez par la gauche, puis par la droite (après un nouveau combat) et encore par la droite, là où vous apercevrez des crânes et un gong. Dans la scène suivante, après être venu à bout de vos ennemis, vous pourrez parler au fantôme de John (en haut à droite). Il vous révèle que le traître n'est autre que son frère William (quelqu'un n'avait pas deviné ?), vous pourrez ensuite sortir en bas à droite (même direction dans la scène suivante). Tuez les deux mauvais fantômes qui en maltraitaient un gentil, et allez lui parler : il vous donnera une clé de pierre. Quittez la scène par le portail étincelant, ouvrez le coffre, faites vos emplettes, tuez tous ceux qui vous assaillent et sortez par la porte de gauche. Dans le coffre que vous trouvez ensuite sur votre chemin, prenez l'épée, revenez sur vos pas, prenez la porte de droite, sortez par le bas, puis par la droite. Dans le tableau suivant, vous devrez utiliser la clé du crâne pour ouvrir la porte du fond. Une fois vos ennemis occis, vous pourrez parler avec le fantôme du professeur D'Leary qui vous dira où trouver une nouvelle orbe et vous remettra le parchemin de révélation. Quand vous le lirez, il ouvrira un passage secret qui vous mènera là où l'orbe est dissimulée. Sauvegardez et utilisez la carte pour retourner au camp rebelle. Allez parler à Moss et à sa mère, elle vous donnera un anneau de résistance à la magie. Allez ensuite voir le Duc pour lui révéler la trahison de William, avant

de quitter le camp par un espace entre deux rochers. Dans la scène suivante, tuez l'ours, ramassez les pommes et sortez par la droite (le groupe doit être mené par David), puis par la gauche (en bas), tuez vos ennemis, fouillez le coffre et revenez près du torrent. Là, sortez par la droite, montez vers la sortie, puis, dans le tableau aux trois plates-formes, prenez la sortie du bas. Ouvrez ensuite le coffre avant de sortir en bas à gauche pour atteindre le camp de fouilles du professeur O'Leary. En cherchant un peu partout, vous trouverez l'orbe du temps et une clé rouillée. Sortez en haut à gauche, vous arrivez au bord de la mer, allez à gauche, puis descendez en bas à droite (après les combats réglementaires). Préparez-vous à affronter le roi de la Peste, sur le corps duquel vous trouverez une clé de fer. Sauvegardez. La clé de fer vous permet d'atteindre un coffre qui contient un parchemin et la clé du crâne. Utilisez la carte pour vous rendre à la bibliothèque Gno. La clé d'or vous permettra d'en ouvrir les portes. A l'intérieur, vous trouverez un coffre qui recèle la boîte de la tornade et le dernier parchemin du golem. Retournez dans les égouts (avec la carte), sortez par la droite et prenez l'escalier en spirale. Dans le tableau suivant, vous devez emprunter la sortie circulaire située vers le haut. Sortez ensuite en bas à droite, après bien sûr avoir éliminé vos adversaires. Allez jusqu'au portail que vous ouvrirez avec la clé rouillée, sortez, allez voir le contenu du coffre (il contient la boîte de l'Armageddon) puis utilisez votre carte pour vous rendre à Spire où vous devrez vous servir de la clé de pierre pour ouvrir un coffre qui contient le Lycanthrope. Allez ensuite (toujours avec la carte) à l'ossuaire de Dead Gate : la porte scellée s'ouvre avec la clé du crâne. Franchissez-la pour atteindre Atro. La fin de ce chapitre rappelle quelque peu *Alien*. Utilisez l'anneau de vision pour faire apparaître les



monstres et tuez-les jusqu'au dernier. Fouillez le coffre et sortez en bas à droite. Prenez ensuite la porte que vous voulez (elles mènent au même endroit). Dans la caverne, sortez en haut à droite, pour arriver là où vous attend la Reine Morte. Mettez son âme au repos (gagnant ainsi un niveau), sortez par le haut, puis utilisez les téléporteurs pour vous emparer de l'orbe de lumière. Sauvegardez avant de retourner au camp voir le Duc avec vos huit orbes magiques.

### Acte 8 : Les bonnes actions de Glass

Glass apparaît et vous propose de vous téléporter vers Metalorn. Prenez Jug et Charlo avec vous et avancez. Tuez vos ennemis, sauvegardez, sortez par le bas, fouillez le coffre et sortez en haut à gauche. Au-dessus de la rivière de sang, fouillez un nouveau coffre, passez par la droite, puis vers le haut, ignorez le robot comme il vous ignore, tuez vos ennemis et prenez la sortie du bas. Affrontez les robots qui gardent la porte pour obtenir l'Analectus, sortez par la porte du haut, vous pourrez apercevoir le palais de Silver avant de passer à une autre scène (en bas à droite). Tuez tous vos ennemis, sortez par la gauche, puis par le haut, par la gauche, encore par la gauche pour retrouver la grosse boule de métal que vous avez vue auparavant. Allez à gauche, prenez les escaliers, tuez les hommes de Silver, utilisez l'Analectus sur la flamme pour faire apparaître une porte de téléportation. Quittez la nouvelle scène par la droite, vous voyez une sorte de sanglier robot dans une caisse de verre, sortez par le bas. Vous vous retrouvez à l'extérieur, utilisez l'Analectus sur la flamme, ce qui ouvrira l'écluse. Retournez auprès du sanglier, sortez par le haut, retournez à la porte de téléportation, passez-la, tuez le robot sanglier, ce qui devrait vous amener au niveau 12. Sauvegardez et sortez par la droite. Vous êtes devant les portes du palais de Silver. Tuez les gardes et les portes s'ouvriront. Entrez. Continuez à massacrer les gardes, sortez par la droite, descendez les escaliers, battez-vous puis utilisez la clé de la demi-lune pour ouvrir la porte de droite. Entrez, tuez le « chaton » de Fuge et fouillez le coffre pour

## CHEAT CODES... T'EN VEUX ?

### X-WING ALLIANCE

Tapez **INAGHATER**, puis les codes suivants :  
**EWOKSHOLE** : levaloir de la.  
**MASTERYODA** : Mushlone l'illuminé.  
**KILLMENOW** : Perle !  
**THELASTOFVICTORY** : Dagné !  
**HYPERNETOAF** : Tapez le numéro de niveau que vous voulez atteindre.

### HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Appuyez sur Tab, puis tapez les codes suivants :  
**Huacatloch** : toutes les armes de siège.  
**Huacatlochguy** : toutes les structures.  
**Huacatlochvax** : chance au maximum.  
**Huacatlochvax** : mouvements illimités.  
**Huacatlochvax** : révèle le carte.  
**Huacatlochvax** : moral à fond.  
**Huacatlochvax** : +100 pour toutes les ressources.

### THE NEVERHOOD

Pour passer au niveau suivant, allez dans la salle de la plante carnivore, entrez du balcon pour atterrir dans sa bouche, appuyez sur « Enter » et tapez « T79 », enfin appuyez sur « haut, bas, gauche, droite ».

### EMERGENCY

Pendant le jeu, placez le curseur sur le bouton « Options », tapez « SIXTEEN » : vous pourrez aller au niveau de votre choix.

\* Attention : ces cheat codes ne fonctionnent pas sur toutes les versions d'un même jeu. Alors essayez et bonne chance.



prendre la clé de granit. Revenez sur vos pas : avec la nouvelle clé vous pouvez ouvrir l'autre porte (celle de gauche). Parlez au prêtre, ressortez, prenez à droite, encore à droite, cliquez sur chacun des quatre orifices qui s'ouvrent dans les murs, tuez les deux ennemis qui apparaissent : une des portes explose, prenez-la. Après avoir tué vos ennemis, descendez, prenez la sortie de droite dans la pièce au gyroscope, tuez vos ennemis et sauvegardez avant de sortir par le haut. Vous vous trouvez enfin dans la salle du trône de Silver. Des anciens ennemis vous attaquent. Vous devez frapper le cristal magique placé au-dessus du trône de Silver avec vos orbes, dans l'ordre où vous les avez trouvées. Le cristal détruit, Silver s'effondre, privé de son pouvoir. David choisira de l'épargner. Nemesis apparaît alors, tue Silver et fusionne avec vous pour aller combattre Apocalypse. Pour le tuer, renvoyez-lui ses projectiles avec votre bouclier jusqu'à ce que mort s'ensuive. Quand il aura mordu la poussière, vous aurez gagné. ■

Rémy Goavec

## Myth II

C'est fou ce que l'option « maître du Mal qui veut dominer le monde » a la cote dans les écoles de magie ces temps-ci ! Cette fois, le nouveau candidat s'appelle Souldbrighter, et s'il savait ce qui l'attendait, il aurait choisi « tricot et dentelle » !



### Niveau I : Willow Creek

Au début de la mission, vous êtes posté en haut d'une colline au-dessus d'un moulin. Un villageois paniqué vient vous avertir du danger avant de disparaître. Traversez le ruisseau puis placez vos archers sur la colline de droite, au-dessus de l'auge des cochons. Laissez vos nains et vos guerriers sur le chemin pour barrer la route aux ghasts qui ne vont pas tarder à arriver. Vous allez profiter de cette occasion pour vous entraîner au maniement des nains. Placez un nain en tête de l'attaque, le reste de vos hommes en file indienne à une courte distance derrière lui. Inutile de courir après les monstres, ils viendront bien assez tôt à vous. N'avancez pas vos troupes au-delà des ruines situées à gauche du sentier. Les ghasts sont une cinquantaine. Attendez-vous à des attaques venant du côté droit de l'auge, de la route principale et de la colline de gauche. En utilisant bien vos nains, vous devriez venir à bout de tous vos ennemis. Vous pouvez également vous servir de vos guerriers pour attirer les ghasts à portée de vos archers. Des tirs bien dirigés devraient les éliminer avant qu'ils ne s'approchent trop. À noter, les auteurs du jeu n'ont pas jugé bon de

vous pénaliser si les explosions provoquées par les nains font d'innocentes victimes parmi les villageois, ne vous gênez donc pas pour casser du civil. Une fois tous les ghasts éliminés, vous êtes victorieux.

### Niveau II : Salvation

Vous commencez cette mission sous une pluie torrentielle qui va empêcher vos nains de travailler convenablement. Protégez-les soigneusement à l'arrière-garde en attendant une éclaircie. Tout en progressant sur le chemin, ayez soin de poster vos archers en hauteur de chaque côté pour abattre les ghasts au fur et à mesure de leur avancée. Si vos tireurs en manquent quelques-uns, envoyez des guerriers les finir. Attaquez toujours au moins à trois contre un afin que votre progression ne soit pas ralentie si vos hommes prennent des coups. Vous arriverez à un croisement avec un poteau indicateur. Au loin, vous apercevrez des ghasts et des brigands qui traversent la route. Il y a de fortes chances qu'eux ne puissent pas vous voir dans cette purée de pois. Massacrez-les s'ils s'approchent, dans le cas contraire, ne perdez pas votre temps à les poursuivre à travers les marais. Surveillez bien vos arrières, ils pourraient revenir plus tard. La pluie s'étant éclaircie, vous devriez pouvoir remettre les nains en service actif. Montez vers le nord, toujours sur la route, et gardez les yeux ouverts, des petites bandes de brigands peuvent apparaître. Les brigands étant très lents, faites d'abord éclaircir leurs rangs par des tirs de grenades de vos nains avant d'envoyer vos guerriers à la charge. Plus loin, une escouade de brigands s'abrite sous une arche. Ne laissez aucun d'entre eux s'échapper ou ils donneront l'alarme. Arrêtez-vous avant d'attaquer, placez vos nains devant l'arche tout en restant hors de portée, faites-la contourner par vos guerriers. Ainsi, quand vos nains lanceront leurs explo-



sifs, les brigands se jetteront dans les bras de vos guerriers en battant en retraite. Avancez ensuite sur le chemin et libérez les prisonniers en attaquant les barreaux. Suivez les prisonniers libérés, le danger viendra de derrière. N'essayez pas de détruire vos assaillants, contentez-vous de leur échapper. Toute autre stratégie serait vouée à l'échec. Vos hommes doivent empêcher par tous les moyens l'armée des ténébres de s'approcher des villageois. Une fois que vous serez arrivé au bout du chemin, l'A. prendra le contrôle de vos hommes et des villageois pour vous emmener vers la sortie.

### Niveau III : Down a broken path

Vous devez protéger cette tête brûlée de Rurik et l'amener en lieu sûr à Tallow. Heureusement, il ne s'avancera jamais très loin de vous. Si vous vous arrêtez, il vous attendra. Utilisez cette méthode pour l'empêcher de se jeter dans la gueule du loup. Suivez-le le long de la route vers le nord-ouest, mais n'allez pas trop loin. Grimpez le plus vite possible la colline à l'est de la route. Placez vos archers sur le point le plus élevé, protégés par vos guerriers. Vos nains devront être bas pour lancer leurs grenades sur les thraïs qui vous poursuivent. Attention, des soulds et des ghôls risquent d'attaquer votre flanc droit. Faites éliminer les premiers par les archers et les seconds par les guerriers. Vos ennemis détruits, continuez vers le nord-ouest, prenez vers le nord au croisement (Rurik va de lui-même dans la bonne direction, suivez-le). Arrêtez-vous sur la petite colline. Vous risquez de rencontrer un ou deux ghôls et/ou soulds en chemin, et des thraïs pourraient venir de l'ouest. Descendez vers le ruisseau mais ne le traversez pas pour le moment. Abattez les soulds qui pourraient être sur l'eau, avant d'envoyer vos guerriers à la suite de Rurik, en formation circulaire. Envoyez ensuite l'un d'entre

eux toucher la rive, ce qui déclenchera une attaque des deux côtés du ruisseau. Tuez tous vos ennemis dans la rivière ou ils prendront Rurik dans sa fuite. Traversez, puis tournez à gauche (vers le sud) au niveau de la ferme. Descendez le chemin jusqu'à apercevoir un groupe de thralls. Bâtiez en retraite de l'autre côté de la rivière, les thralls vous suivront. Faites-les détruire par vos nains et vos archers avant de traverser la rivière avec Rurik. Forcez vers le sud mais quittez la route dès que vous apercevez un rocher blanc en forme de L. Soyez prêt à repousser un assaut venu du nord. Ils recevront, en outre, très vite des renforts venus du sud et de l'ouest. Bombardez-les à outrance jusqu'à ce que la rive soit dégagée. Utilisez les guerriers pour combattre les petits groupes isolés et lancez vos nains sur les gros effectifs. Si vous remportez la victoire, ou si les choses commencent à mal tourner, allez ensuite le plus vite possible vers le sud en direction des portes de la ville. Un attroupement de thralls et de ghòls se forme devant vous. Les portes s'ouvrent pour vous envoyer des renforts qui vous permettront d'exterminer les barbares. Faites rentrer vos hommes dans la ville pour terminer la mission.

Pour accéder au niveau bonus : allez au nord-est de la carte, trouvez la petite île au milieu de la rivière et tuez les trois crapauds qui s'y trouvent avant de rentrer dans la ville. Le niveau IV sera remplacé par un délire total où vous devrez faire attention aux daims kamikazes...

#### Niveau IV : Into the breach

Allez sur la colline située au sud-est de la route avant que vos ennemis ne vous attaquent. L'assaut se faisant de tous les côtés à la fois, c'est le seul endroit d'où vous pourrez vous défendre efficacement. Retournez ensuite vers la route et suivez-la vers le nord-est jusqu'à arriver à une triple intersection. Faites face à la porte ouverte de la ville en direction du nord et placez vos nains de chaque côté de la route au nord du croisement, vos guerriers derrière eux en formation d'encerclement profond. Des thralls et des archers noirs vous attendent de pied ferme. Envoyez des flèches enflammées derrière les rangs des thralls qui avancent vers vous. Ils devraient battre en retraite en traversant stupidement les flammes. S'ils ne le font pas, reculez jusqu'à ce qu'ils soient à portée de tir de vos nains. Faites éliminer les survivants par les guerriers. Pour vous débarrasser des archers, vous pouvez feindre de battre en retraite pour les forcer à épuiser leurs flèches ou les attirer hors de la ville avant de lancer vos guerriers à l'assaut. Ce combat gagné, des renforts vous viendront du sud-ouest. Faites-les avancer vers le



pont-levis que ses gardiens vont s'empres- ser de fermer derrière eux. C'est le moment d'envoyer votre nain scout vers la porte latérale du donjon. Une fois à la porte, reculez pour la laisser s'ouvrir, avancez sans toucher personne de peur de donner l'alerte. Les fans de Black Adder ne pourront pas s'empêcher d'écouter une conversation passionnante qui tourne autour d'un navet... À l'intérieur, regardez aux alentours avant d'envoyer votre nain vers l'est, sur une surface en pente qui mène en haut du mur. Montez, suivez les archers noirs et placez-vous à portée de tir du mécanisme du pont-levis. Lancez des explosifs sur sa base pour ouvrir le pont. Vous aurez à combattre les archers survivants avant de balancer une pluie de grenades sur les brigands qui se pressent sur le pont-levis afin de rendre la tâche plus facile à vos guerriers. Retournez-vous pour éliminer les brigands qui attaquent votre nain. Envoyez ensuite tous vos hommes sur le pont-levis, en faisant protéger vos guerriers par vos archers et vos nains, si vous ne voulez pas qu'ils soient décimés par l'ennemi. Dès que tout le monde est en sécurité sous l'arche, fondez sur le mur nord, hors d'atteinte des archers ennemis. Alignez vos guerriers en formation d'avant-garde, nains en première ligne, les archers en longue ligne der-

rière eux. Les nains devraient suffire pour venir à bout de la plupart des brigands qui approchent par l'ouest. Une fois la cour dégagée des brigands et des quelques archers qui pourraient avoir survécu, placez nains et guerriers devant les portes de fer sur le mur nord. Avancez jusqu'à ce que les portes s'ouvrent pour laisser la place à une escouade de chevaliers du Styx. Affaiblissez-les à coups de grenades avant d'envoyer vos guerriers finir le travail. Faites ensuite pénétrer toutes vos unités dans le donjon par les portes de fer.

#### Niveau V : Le Baron

Empêchez le Baron de s'enfuir par ses issues secrètes afin de l'encercler et de l'exécuter. Scindez vos forces en deux corps. Une moitié de vos guerriers et de vos archers devront aller au sud-ouest du donjon avec un nain, les autres dans le couloir opposé à l'ouest. Placez le nain et les archers devant la porte de la bibliothèque et envoyez un guerrier dans la bibliothèque elle-même. Dès que les gardes réagissent, faites-le rejoindre sa formation, bombardez les assaillants tout en repoussant avec les guerriers ceux qui vous attaquent par derrière. Faites ensuite bloquer le passage secret, dissimulé entre les rayonnages, par vos hommes. Tant qu'ils seront là, le Baron n'osera pas approcher. Maintenant, recommencez l'opération au sud-ouest de la bibliothèque avec l'autre moitié de vos troupes. Laissez un ou deux guerriers garder la porte et déplacez les autres vers le nord en prenant soin de visiter chacune des pièces en chemin. Laissez un autre guerrier devant la première porte à droite et envoyez les autres rejoindre le gros de vos troupes. Quand vous vous retrouverez dans la grande salle lambrissée, tuez les archers qui se trouvent près de la grande table à ▶





► coups de flèches, puis continuez vers le nord et l'est en massacrant tous les ennemis que vous rencontrerez en chemin. À l'est, vous trouverez un point de jonction entre un sol de pierre et un sol de bois. Envoyez vos hommes les plus à l'est vers le nord jusqu'à ce qu'ils trouvent un couloir traversant le donjon d'est en ouest. La chambre du Baron se situe au-dessus de ce couloir (au nord-est), il s'y cache. Avancez vers sa chambre par l'ouest et placez vos nains de façon à le cueillir s'il tente de s'enfuir. Installez un piège sous la chambre du Baron et conduisez-y les brigands et les chevaliers. Faites maintenant converger toutes vos troupes vers le Baron assez vite pour que ses hommes stationnés dans la salle du trône n'aient pas le temps de venir à son aide. Soyez sans pitié pour ce traître !

#### Niveau IV : Gonen's Bridge

Lorsque la mission commence, vous vous trouvez sur une haute falaise. Ne perdez pas votre temps, des morts vivants vont vous attaquer par le nord. Vous devez partir avant eux. Montez la passe vers le sud jusqu'à une rivière. Méfiez-vous, vous risquez de tomber sur des souches. Vous avez le choix entre deux routes, sans que l'une soit vraiment plus facile à suivre que l'autre. La première se trouve au sud. Suivez le chemin de terre vers le sud-est et traversez la rivière là où elle est la plus basse. Suivez le chemin le long des passes avant de traverser un second torrent, continuellement harcelé par vos ennemis. Ne ralentissez pas trop pour que vos poursuivants ne vous rattrapent pas. La seconde route possible est à l'ouest de votre position de départ. Longez la falaise jusqu'à ce qu'elle tourne au nord. Continuez à l'ouest en dépit des attaques. Lorsque le torrent fait un coude, allez au nord jusqu'à trouver un gué. Éliminez la patrouille ghôl, gravez la colline, tuez les souches qui y sont stationnés et suivez les indications : vous arrivez à un nouveau gué que vous devez traverser. Le torrent franchi, vous devriez apercevoir le pont, quel que soit le chemin que vous ayez choisi. Envoyez tous vos hommes, à l'exception du capitaine, à l'assaut pour venir à bout de vos ennemis. Traversez le pont avant que



vous poursuivants ne vous rattrapent. Quand vous serez de l'autre côté, les renforts qui y sont positionnés passeront sous vos ordres. Envoyez les nains à l'extrémité du pont. Pour le faire sauter, ils doivent venir la charge la plus proche. Une fois le pont en ruine, vous passerez au niveau suivant.

#### Niveau VII : Beyond the Cloudspine

Commencez par regrouper vos hommes par genre, les nains en trois groupes de deux. Repoussez les premières attaques avant de prendre le chemin de l'ouest. Le Nœud se trouve sur une péninsule derrière un torrent. Prenez le chemin de l'ouest. Traversez la chute d'eau, descendez de la petite colline et allez faire un petit bonjour à la patrouille ghôl qui vous attend sagement. Faites garder la colline par vos nains et vos berserks (ces derniers alignés derrière les nains). Envoyez ensuite un berserk au nord pour trouver des ghôls en ballade afin de les attirer vers la colline où vos troupes pourront les hacher menu. Pour éviter les projectiles des ghôls, il suffit de faire changer brutalement l'unité visée de direction, le paquet ira s'écraser lamentablement à côté. Une fois le gros des ghôls éliminé, faites avancer vos hommes vers la grande colline ronde au nord. Installez-vous et envoyez vos berserks pour attirer des trainards dans un piège. Vous devrez ensuite traverser le torrent au nord-est de la colline. Soignez vos blessés avant de traverser. Envoyez vos archers attaquer les ennemis qui se trouvent à proximité mais faites-les battre en retraite dès qu'ils commencent à riposter. Vos nains et berserks devront être prêts à servir de comité d'accueil. Recomencez l'opération autant de fois que nécessaire pour nettoyer la zone de tous les méchants. Amenez

ensuite toutes vos troupes de l'autre côté de la rivière, installez-les sur la colline au nord du gué et envoyez un berserk pour amener les troupes adverses vers vous. Avancez ensuite jusqu'à ce que vous aperceviez les gardiens du Nœud. Ici, l'assaut devra être frontal. Lancez vos nains à l'attaque mais dépêchez-vous de les rapatrier derrière vos lignes afin d'éviter toute perte inutile. Si vous n'avez pas éliminé tous les morts vivants qui se trouvaient sur l'autre rive, ils risquent fort d'arriver en renfort pour vos ennemis, surveillez donc bien vos arrières. Envoyez les berserks vérifiez que tout est dégagé autour du Nœud (qui se présente sous la forme d'une structure rocheuse mauve). Envoyez ensuite les nains le réparer. Pour ce faire, sélectionnez-les un à un puis cliquez sur les morceaux du Nœud éparpillés sur le sol. Amenez vos nains sur la partie brisée du Nœud, ils se chargeront du reste. Le Nœud réparé, il s'active et une grande force ennemie descend du nord. Vous pouvez les affronter, mais le plus sage est de pénétrer le Nœud pour terminer la mission.

#### Niveau VIII : Great Library

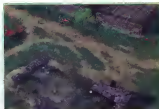
Le compagnon (Journeyman) pénètre dans la bibliothèque. Pour y accéder, il y a cinq accès possibles, aux quatre coins cardinaux et au sud-ouest. Vous devez protéger les cinq entrées et ne jamais laisser touches vos troupes quitter la plate-forme jusqu'au retour du compagnon. Rangez vos hommes par catégories et préparez-vous à subir des assauts de toutes les directions. La première attaque viendra de l'ouest. Détruisez les ghôls grâce aux nains et aux berserks pendant que vos archers se chargent des fétches. Les assauts que vous subirez vont dépendre en grande partie de votre niveau



d'habileté. Continuez à tenir les ghòls à l'écart de vos unités les plus faibles et surtout tuez les fethes et les wights à distance. Gardez toujours un œil sur la carte pour savoir d'où va venir la prochaine attaque. Si un ennemi se contente de rôder autour de vous sans attaquer, laissez-le, c'est certainement un piège. Faites bien attention à vos hommes de peur qu'ils n'aillent se faire massacrer un par un ou ne tuent leurs copains par excès de zèle. Quand le compagnon sort enfin, emmenez-le avec tous vos hommes au sud pour vous emparer du Nœud. Une fois les gardiens éliminés, traversez. Une force incroyable d'ennemis apparaît alors, mais rassurez-vous, ils arrivent trop tard pour vous arrêter.

### Niveau IX : Gale of Storms

Ce niveau commence par une vision d'horreur. Une compagnie entière de compagnons et de guerriers est décimée par une force supérieure de myrkriddas. Dès que l'I.A. vous laisse les commandes, ramassez les objets laissés par les compagnons morts. Alric va automatiquement disperser l'attaque venue du sud grâce à son sortilège. Attention, vous ne pourrez vous-même l'utiliser que quatre fois dans tout le niveau. Ne traversez pas la place centrale de la ville, faites le tour. Essayez de mettre la main sur les renforts qui vous sont fournis avant que les myrkriddas ne les éliminent. Quel que soit le chemin que vous empruntez, vous devrez détruire un bon nombre de myrkriddas. Un des bons côtés de ces mécréants, c'est que lorsqu'ils sont blessés, ils se retournent contre leurs semblables : tâchez d'utiliser ce trait de caractère à votre avantage. N'utilisez pas vos nains contre eux mais plutôt une combinaison d'archers et de guerriers, appuyés si nécessaire par Alric. Des pertes sont inévitables, mais surveillez bien les points de vie de Alric : il est fort, mais pas immortel. Avancez prudemment vers le nord-est en passant d'une colline à l'autre. Lorsque vous arrivez devant une colline abrupte, tournez dans la direction de la ville et avancez jusqu'à ce que vous en distinguiez les abords. Utilisez les archers pour tuer les fethes et les Souless qui occupent la place, ou l'un des sorts de Alric si vous vous sentez submergé. N'oubliez pas de ramasser toutes les racines médicinales que vous pourrez trouver. Passez par l'ouverture qui se trouve au nord en éliminant tous les ennemis que vous rencontrerez. Un grand groupe de myrkriddas vous attaque à l'entrée de la passe, servez-vous du sortilège de Alric pour vous en débarrasser. À un tournant, vous verrez que le pont du vaisseau est occupé par vos ennemis. Attirez-les à terre et utilisez l'étroitesse du défilé pour en venir à bout, soit en faisant déposer une charge explosive par vos nains, soit en uti-



lisant les pouvoirs de Alric, si toutefois il lui reste un sortilège. Montez ensuite à bord avec vos troupes.

### Niveau X : Landing at White Falls

Vous n'avez pas une seconde à perdre : si le bombardement se prolonge trop, le bateau coulera et Alric avec lui ! Pensez aussi à sauvegarder souvent. Dès que vous posez pied, faites détruire le thrall qui sort des dunes par vos nains. Envoyez ensuite la totalité de vos troupes vers l'est le long de la côte en changeant fréquemment de direction pour éviter les tirs ennemis. Une fois tout à fait à l'est, allez vers le sud, là où les défenses sont les plus faibles. Continuez jusqu'à voir les Souless qui défendent la plage. Envoyez un berserk qui attirera leurs feux pendant que vos archers, placés sur une colline, les cribleront de flèches. Utilisez de préférence les flèches enflammées, sauf si vos ennemis sont sur le sable. Une fois la voie libre (il se peut que des wights se promènent aussi dans le coin), allez au sud à travers le défilé en tuant tous les ennemis que vous rencontrerez en chemin. Ne perdez toutefois pas de temps à atteindre les wights. Vous allez très vite apercevoir la forteresse à l'ouest. Une large force de ghòls et de thralls vous attend, ne faites pas de quartier. Pénétrez dans la forteresse et allez au nord. Des pentes mènent aux canons, mais la cour intérieure est gardée, avancez avec prudence. Visez ensuite le ghôl qui tient le canon et envoyez vos berserks sur lui. Ne perdez pas votre temps avec les autres monstres et ne faites pas attention aux têtes de nains qu'ils vous lancent. Montez ensuite l'autre côte et occupez-vous du deuxième canonier. Fin de la mission.

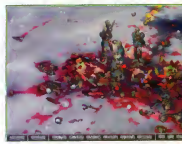
### Niveau XI : Through the Ermine

Dans ce niveau, appuyez systématiquement sur « Pause » pour positionner vos troupes dès que l'action commence car vous n'aurez ensuite plus le temps de le faire. Vos troupes perçoivent les bruits d'un étrange rituel qui se déroule au loin. Tout à coup, les habitants de la forêt (qui sont censés être vos amis) et leurs loups vous attaquent. Repoussez-les et mettez-vous rapidement en quête d'une meilleure position pour vous défendre. La meilleure solution est de battre en retraite vers la rivière,

dont les alentours offrent une position de tir idéale à vos archers et des racines à profusion (à condition de tailler dans les buissons). Prenez le défilé situé à l'est, vos berserks à l'arrière-garde. Quand la route s'ouvre, allez au nord, puis, une fois sur la rive, établissez-vous sur les collines, dos au fleuve. Quand l'attaque se produira, occupez-vous des loups avant de vous inquiéter de leurs maîtres. Quand vous aurez repoussé l'assaut, récoltez les racines. Pour cela, faites-les « tailler » par un compagnon. Reformez vos positions de défense, profitant de chaque répit pour soigner vos hommes. Essayez au maximum de tuer les attaquants à distance, en utilisant vos flèches de feu. Restez en mode « garde » et ne passez au corps à corps qu'en cas d'absolue nécessité. Lorsque vos ennemis seront las de se battre, le niveau se terminera.

### Niveau XII : Stair of Grief

Vous vous trouvez dans un défilé au sud-ouest de la carte. Au nord-ouest, il y a un passage fermé où une charge explosive est déjà prête. À l'ouest se trouve un chemin avec une autre charge. Attention, les grenades de vos nains n'explorent pas dans la neige, sauf à proximité d'autres explosifs. Envoyez toutes vos troupes à l'exception des nains au nord-ouest et placez-les en formation de garde, les archers en Longue Ligne et les berserks en Encerclément Profond derrière eux, prêts à faire feu sur tous ceux qui pourraient tenter de franchir la passe. Vous allez vous trouver confronté à des ennemis en grand nombre. Les pièges déjà placés vous aideront mais essayez de les garder pour affronter les attaquants les plus rapides – essentiellement ceux qui sont montés sur des maus. Ne les gâchez surtout pas sur de simples thralls. Préparez vos nains à attaquer la première vague de thralls. Ils devraient suffire à les éliminer mais s'ils n'y arrivent pas, faites-les battre en retraite derrière les berserks qui les finiront. Des maus surviendront les thralls. Placez les nains derrière la charge du nord-ouest et faites sauter le piège dès que vos adversaires porcins passeront à proximité. S'il y a des survivants, les





recupérer votre premier drapeau s'il a été repris. Allez au nord chercher celui qui se trouve dans la fosse noire et forcez vers l'est. Une fois que ce drapeau est conquis, placez vos troupes en cercle autour de lui et tenez bon jusqu'à ce que le temps imparti soit écoulé. Les trows géants deviennent alors vos meilleurs amis !

► berserks en viendront rapidement à bout. Allez vite au deuxième point d'embuscade, à l'ouest de votre position de départ. Alignez vos archers sur la haute colline au bord du défilé et les berserks derrière la deuxième charge. Dépêchez-vous pour ne pas être pris en sandwich. Laissez les nains au point de départ, ils devront repousser une nouvelle attaque de thralls, puis faites-les reculer, les mauls ne vont pas tarder. Faites-les sauter de la même façon que précédemment. Des renforts vous parviennent, mais vos nains seront suffisants pour éliminer la nouvelle vague de thralls qui passe à l'attaque. Allez à l'ouest vers les renforts. Vos archers devraient rencontrer des Souless mais ils en viendront facilement à bout si vous leur tirez dessus tout en battant en retraite. Des renforts supplémentaires arriveront à l'ouest. Occupez-vous des thralls qui traînent dans le défilé (deux nains suffisent). Ne perdez pas de temps, d'autres vont descendre du nord-est. Rassemblez tous vos hommes, allez à l'est de la carte et utilisez la charge située à proximité pour tuer les mauls qui approchent. Recommencez l'opération avec les suivants, avant de placer toutes vos forces derrière la dernière charge et d'envoyer un berserk attirer les ultimes mauls dans le piège. C'est fait, votre compagnon ira trouver le sceptre et la mission sera achevée.

### Niveau XIII : Deceiver

Dans cette mission, vous devez vous-même servir d'appât afin d'attirer les sorciers qui gardent le deceiver vers les troupes de Soulbright et qu'ils s'entre-tuent (sans oublier de vous éclipser à temps...). Vos propres troupes ne sont pas suffisantes pour vous permettre de venir à bout des mauls et des Souless, trop nombreux. Quant aux puissants sorciers, inutile d'y songer. L'un de vos

berserks tient le sceptre que vous devez rapporter au deceiver. S'il est tué, n'oubliez pas de faire ramasser l'objet par un autre berserk. Les troupes que commande l'I.A. se dirigent vers le sud-ouest. Avancez vos berserks au nord jusqu'à ce que vous aperceviez un important groupe de mauls et de Souless. Forcez vers l'ouest pour attirer vos ennemis dans un premier « nid » de sorciers (sur une colline en forme de croissant). Virez sec et laissez-les s'expliquer entre eux. Les sorciers perdront mais les troupes mauls seront largement décimées. Continuez vers l'ouest, en prenant soin de ne pas semer vos poursuivants. Vous arriverez à un passage étroit sur la droite, n'y allez pas pour l'instant mais tâchez de retenir sa position. Amenez vos ennemis vers les sorciers placés à l'ouest et laissez-les faire. En continuant vers l'ouest, vous trouverez le deceiver, à demi mort. Si vous avez atteint le niveau Légende, vous devrez affronter trois sorciers. Approchez-vous de lui, votre berserk porteur du sceptre va se mettre à réciter l'incantation et le deceiver pourra vous emmener loin de cet enfer.

### Niveau XIV : Friends like these

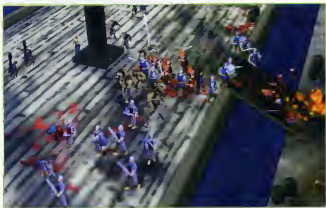
Vous devez vous emparer de quatre drapeaux en 12 minutes. Si vous arrivez à prendre les six drapeaux avant la limite de temps, vous gagnez automatiquement. Concentrez toutes vos forces en un seul groupe. Ne vous occupez pas des drapeaux placés au sud de l'étendue d'eau, contentez-vous des trois dans les ruines et de celui qui se trouve à l'ouest de la carte. Allez vers l'ouest, faites abattre le garde trow par vos archers et prenez le drapeau. Laissez un berserk pour le garder. Il n'arrivera pas à le défendre tout seul mais vous saurez qui l'a pris ! Prenez ensuite le drapeau du nord-ouest (il n'est pas gardé) avant de partir

### Niveau XV : Walls of Muirthemme

Commencez par placer vos hommes (qui doivent rester intacts) à portée de tir des murailles. Au fur et à mesure de votre progression, abritez-vous derrière les débris qui jonchent le désert. Allez vers l'est, en vous cachant derrière les plus grandes murailles. Des escadrons de myrkridias vont attaquer tout au long du chemin. Les nains les affaibliront à distance avant que le trow ne les achève. Attention, si vous perdez tous vos nains, la partie est finie. Tâchez aussi de ne pas perdre le trow trop vite (ah, ah !). Arrivé à proximité du mur, attendez l'attaque des myrkridias qui ne saurait tarder. Feintez ensuite en envoyant le trow vers les murailles pour que vos ennemis lui donnent la chasse. Les nains pourront les bombarder tranquillement, il finira les survivants. Dès que les attaques se calment, mettez vos nains en position pour tirer sur la muraille (vous pouvez en profiter pour exploser les canonnières ghòls dans la tour). Si vous trouvez suffisamment près du mur d'enceinte, les canons ennemis ne parviendront pas à vous viser. Tirez sur les parties les plus endommagées de la muraille. Aussitôt qu'un orifice apparaît, faites semblant de vouloir y pénétrer, battez en retraite et tirez sur les ennemis qui vous poursuivent lorsqu'ils font mine de traverser la brèche. Assurez-vous que vous les avez tous eus, en particulier l'ombre (ou shade) : ne lui laissez pas le temps de vous jeter un sort ou ça pourrait mal tourner. Quand tous vos ennemis seront morts, des nains seront parachutés en renfort et la mission terminée.

### Niveau XVI : The Ibis Crown

Vous assistez au massacre de vos semblables par des myrkridias. Le combat terminé, ces derniers se tournent vers vous pour vous faire subir le même sort. Ne bougez pas, ces



fantômes d'une bataille passée s'évaporeront avant de vous toucher. Ces apparitions ne sont pas les seules que vous verrez. Lorsqu'elles se battent, n'intervenez surtout pas. Soyez en outre très prudent, des fantômes de vos alliés d'aujourd'hui peuvent se montrer agressifs à votre égard. Descendez la pente et envoyez vos berserks vers le sud, en direction d'une rampe marquée d'une araignée. Arrêtez-vous sur le pas de la porte qui y mène. Si vous vous êtes suffisamment avancé, vous serez attaqué par des archers fantômes. Battez en retraite, des mykridias tout aussi spectraux vont venir s'occuper de vos ennemis. Lorsqu'ils en auront fini avec eux, remerciez-les en les bombardant généreusement. Franchissez la porte du sud et placez vos hommes près de la rampe à l'araignée. Des mykridias vont vous attaquer, retournez à votre point de départ pour les affronter. Avancez ensuite prudemment sur la rampe et allez à l'est. Quand le passage se rétrécit, mettez-vous en position de garde avant d'envoyer vos berserks au nord-est où des archers et des nains les attendent. Les nains fantômes vont vous suivre, attirez-les vers vos propres artificiers. Envoyez ensuite vos archers et berserks s'occuper des fantômes. Continuez vers le nord-est où des mykridias gardent

une porte encadrée par des torches. Placez-vous en défense au nord, sur une pente douce, avant d'envoyer l'une de vos unités vers vos ennemis. Lorsqu'elle sera assez près, des nains apparaîtront et feront sauter les monstres. Entrez dans la pièce aux torches et débarrassez-vous des fantômes qui traînent autour des feux. Faites avancer une ou deux unités vers les statues des Stygian Knights. Les statues ne s'animeront que si vous les touchez, soyez donc très prudent et marchez bien au centre. N'attaquez pas les berserks fantômes et ils vous laisseront tranquille. Allez dans l'anneau de lumière pour être téléporté dans une autre partie des catacombes. Dirigez-vous vers l'est. Vous serez attaqué par des archers mais ils ne devraient pas vous poser de problèmes si vous utilisez des flèches enflammées contre eux. Soignez vos hommes régulièrement. Lorsque vous toucherez un cercle sur le sol, une horde de berserks fondra sur vous. Envoyez vos propres berserks vers eux et la plupart disparaîtront.

Continuez vers l'est pour que les mykridias qui gardent la couronne vous suivent. Quand ils seront sur le pas de la porte (ils ne quitteront pas la pièce), attaquez-les à coups de flèches et d'explosifs. Ne rentrez pas dans la pièce et vous devriez arriver à les éliminer sans souffrir de dommages. Le ménage terminé, faites entrer vos hommes et envoyez un compagnon ramasser la couronne (cliquez dessus).

### Niveau XVII : Redemption

Vous devez maintenant défendre le mur que vous avez à moitié détruit dans la mission XV ! Des mykridias vont tenter de vous occuper pendant que des escouades de ghòls essaieront de placer des charges explosives sur les points faibles du mur. Votre premier souci doit être de les en

empêcher. Vous devrez aussi placer des défenses sur les rampes qui mènent au mur, beaucoup plus faciles à défendre que le mur lui-même. La première difficulté sera de survivre à la première attaque, menée par deux mykridias géants qui vont détruire les défenses de la porte principale. Une cohorte de leurs congénères plus petits va attaquer alors qu'ils se retirent. Éliminez-les dans l'étroit corridor avec une sévère attaque de mortier, secondée par des berserks pour s'occuper des survivants. Des renforts vont arriver ensuite. Faites descendre les archers des tours et divisez vos forces en deux. Laissez les berserks à l'intérieur, en Longue Ligne en face de l'entrée principale, qu'ils tuent tous ceux qui échapperaient à votre ligne de défense. Utilisez la même méthode que précédemment pour vous débarrasser des mykridias qui attaquent. Envoyez ensuite chacune de vos deux escouades défendre les points faibles du mur (représentés par des marques en forme de V). D'autres mykridias vont attaquer mais n'oubliez pas les ghòls poseurs de bombes, toujours suivis des mykridias géants. Si vous avez le temps, essayez de récupérer les charges des ghòls. Tâchez de ne pas perdre vos trows, qui sont votre meilleure arme contre les monstres géants. Soignez-les souvent et essayez de les utiliser en tandem. Si vos ennemis parviennent malgré tout à percer un trou dans le mur, défendez les rampes coûte que coûte et placez des unités derrière la brèche, puis balancez des coups de mortier dans les orifices. Votre mission ne se terminera que lorsque tous les assaillants auront été vaincus.

### Niveau XVIII : Relic

Dans ce niveau, vous allez pouvoir utiliser les pouvoirs du deceiver, qui permettent de placer vos ennemis sous votre contrôle. Faites toutefois attention à ne pas épuiser trop vite sa réserve de mana. Dès le début, il capture un maul. Tuez son compagnon si nécessaire et faites le tour du lac par le sud. Placez vous en hauteur pour repousser l'attaque, sans trop de bruit ou des Souillés sortiraient du lac pour prêter main forte à leurs congénères. Continuez vers le sud, tout en vous arrêtant à la ville de l'est pour récupérer des charges explosives abandonnées. Arrivé au sud de la carte, allez vers l'est où un groupe de monstres vous attaque. Ensorcellez les fétches et tuez les autres. Traversez le torrent situé au sud-est et gravissez la plus haute colline d'où vous pourriez harceler les Souillés. Fouillez bien les environs pour trouver des racines, puis continuez vers le sud-est, placez une charge devant le pont, envoyez un berserk pour attirer les mauls dans le piège, traversez. De l'autre côté, montez au sommet de la falaise, éliminez les Souillés, puis envoyez le deceiver avec



# CHEAT CODES... T'EN VEUX ?

## REQUIEM :

Appuyez sur **Enter** pour afficher le conseil, puis tapez l'un des codes suivants :

- caslftn** - touches cheat.
- caslgnma** - passe pour le Noddy.
- caslrm** - idem.
- caslrmad** - arme et santé au maximum.
- caslrmad** - santé au maximum.
- caslrmad** - objets.
- caslrmad** - munitions.
- caslrmad** - toutes les armes.
- caslrmad** - God mode.

## RESIDENT EVIL 2 :

Pour avoir droit à **Hack**, la quatrième survivant, terminez le jeu niveau hard avec Claire et Leon.

**Munitions (Noddy) :** à l'écran "Menu", au moment du choix des armes, appuyez (sur la pavé numérique) "haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite", puis **vntz**.

## GRAND THEFT AUTO - LONDON 99 :

Liste des codes à saisir pendant le jeu :

- 0661970** : vite infénel.
- fourties** : appuyez sur " " pour avoir toutes les armes.
- Naahvator** : tous les niveaux.
- avoyetstetm** : 999 999 999 points.
- zabobuffin** : 999 999 999 points et tous les objets au jeu.
- apoyetstetm** : " ".
- romm** : mode débuggaga.

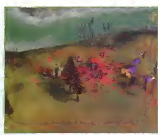
► quelques gardes du Hérion de l'autre côté du défilé peu profond, au nord-est de la falaise, pour faire un peu de recrutement forcé. Vous devriez pouvoir récupérer un myrkyridia et un fetch. Si le deceiver est blessé, soignez-le immédiatement. Continuez votre tournée, en tuant tous ceux que vous ne pourrez pas convertir. Prenez le



temps de laisser le deceiver reconstituer ses forces entre chaque conversion. Allez au sud en alternant massacres et conversions, jusqu'à un gué dans la rivière (au milieu de la péninsule, face au nord-est). Allez au nord, puis à l'ouest. Vous arriverez bientôt devant une forte concentration de monstres (au nord). Placez-vous sur une des collines au sud de ce rassemblement et envoyez le deceiver faire quelques conversions et attirer le groupe vers vous, tout en faisant attention aux bombes des myrkyridias géants. Soignez les blessures et préparez-vous pour l'assaut final. Le tain shard est maintenant faiblement défendu mais assurez-vous tout de même que le deceiver est en bonne santé. Envoyez-le ensuite récupérer le shard pour terminer la mission.

## Niveau XIX : The summoner

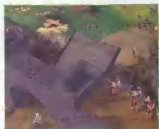
Pour ouvrir certaines portes, vous devrez faire ramasser des cristaux par vos nains afin de compléter les puzzles qui commandent l'ouverture des portes. Le premier cristal est juste à côté de la première porte. Dès que votre nain l'aura mis en place, un groupe de myrkyridias vous attaquera du sud-est. Une fois débarrassé d'eux, allez là d'où ils venaient pour trouver le second cristal, bien protégé. La porte ouverte, des monstres vous attaquent, mais pas assez nombreux pour vous inquiéter. Convertissez au moins un fetch - très utile contre les araignées (qui attaquent de tous les côtés, méfiez-vous). Avancez vers l'est, véritable nid d'araignées. Combattez donc au mur, en utilisant les archers, les nains et les Fletch pour tuer ces sales bêtes à distance. Envoyez ensuite le deceiver ramasser la pyramide de cristal au nord de la pièce. Dirigez-vous vers le sud jusqu'à un passage où s'alignent des obélisques. N'avancez pas ou vos troupes finiront grillées. Le deceiver, pyramide en main, doit s'avancer au milieu du passage, attirant à lui toute l'électricité, dont le cristal le protège. Profitez-en pour passer. Installez-vous en formation défensive au sud de la tour du crâne et envoyez le deceiver affronter le



summoner. Protégez votre magicien des attaques des myrkyridias, puis lancez vos troupes en masse contre le summoner, afin de détourner ses pouvoirs magiques du deceiver qui suivra à l'arrière. Tuez le nécromancien pour terminer le niveau.

## Niveau XX : Murder of Crows

Vous vous réveillez prisonnier de Soul-blighter. N'approchez pas de ce nouveau Seigneur ténébreux, empêchez même tous les ghôls de s'échapper pour le prévenir. Une ombre délivre gentiment une poignée de vos archers. Placez-les très vite au nord-est de la pièce pour faire face aux maudis, avant d'aller vers la porte de la cellule des berserks (au sud). Descendez jusqu'à la dernière cellule pour attirer les ghôls sous les flèches de vos archers. Allez ensuite vers l'ouest puis le sud jusqu'à un campement. Des monstres gardent une cellule taillée dans le roc. Envoyez vos berserks pour les attirer à portée de vos flèches puis délivrez les nains en détruisant les barreaux de leurs cellules. Au sud, outre deux nouvelles cellules, se trouvent deux ghôls blancs que vous devez absolument empêcher d'aller alerter Soul-blighter. Placez vos archers et vos nains à la sortie sud avant d'envoyer vos berserks à l'attaque par le nord. Occupez-vous des ghôls blancs en priorité. Fouillez bien les cellules avant de recommencer la même opération dans un camp plus au sud (en éliminant toujours les ghôls d'abord). Libérez les Gardes du Hérion et faites-leur récupérer les racines. Soignez vous blessés et remontez vers le nord. Les nains pourront se charger des ghôls. Délivrez les berserks et allez vers l'est. La dernière cellule contient le cristal qui vous permettra de délivrer le deceiver. Une fois qu'une de vos unités le détient, retournez vers l'ouest. Le deceiver est au nord-est, dans une tour gardée par des chevaliers du Styx. Préparez un piège avec des charges explosives et attirez-y les chevaliers grâce à un berserk. Approchez ensuite le cristal de la tour. Le deceiver va foncer vers Soul-blighter, suivez-le de près. Soul-blighter, blessé, se transforme en corbeau pour s'enfuir. Ses monstres vous attaquent, ne faites pas de quartier. Si vous voulez accéder au niveau secret, ne suivez pas le deceiver mais allez au nord-est de la



carte. Là, vous devriez trouver une pente dirigée vers le nord. Gravissez-la pour trouver l'entrée du niveau secret.

### Niv. XXI : Limbs, Heads, & Smoking Craters

Allez vers l'est où vous verrez une cohorte de vos ennemis. Visez un wight pour en détruire plusieurs d'un coup. Allez ensuite vers le sud et recommencez l'opération. Le but du jeu dans ce niveau est de ramasser le plus de charges possible, alors gardez les yeux ouverts. Virez vers le nord où se trouve un autre groupe important. Attirez-les dans un piège et faites sauter leur caverne. Au nord-est, utilisez vos archers pour éliminer des ghòls à distance. Faites sauter les charges avant d'aller au sud-ouest jusqu'à un enclos. Placez vos archers à la droite de l'enclos et tirez sur le wight le plus proche pour tout faire sauter. Massacrez tous les wights et allez dans le défilé au nord mais sans y pénétrer, il y a un camp d'entraînement pour monstres un peu plus loin. Placez un piège et envoyez vos berserks pour y attirer les affreux. Faites ensuite sauter le stock de munitions et le niveau... se terminera (tout simplement).

### Niveau XXII : The Wall

Vous devez protéger un barrage très fragile. Vous allez être attaqué de partout, même du château d'eau. La meilleure méthode (mais pas la seule) consiste à envoyer vos troupes sur l'ennemi avant qu'il n'atteigne le barrage, tout en laissant des archers pour bloquer ceux qui viennent par derrière. Éloignez les nains du barrage, ils pourraient l'endommager accidentellement. Empêchez surtout les ghòls de déposer leurs charges devant le barrage. Un wight essaiera de se glisser au milieu de vos hommes, soyez prudent. Lorsque des wights et des thralls surgiront du réservoir, battez en retraite et abattez les wights avant qu'ils n'arrivent trop près. Les thralls battront alors en retraite, vous laissant la victoire.

### Niveau XXIII : Shiver

Cette fois-ci, vous avez des héros à votre disposition. Laissez Shiver s'enfuir et anéantissez autant de Souless que vous le pouvez. Le repaire de Shiver est au nord-ouest. Quel

que soit le chemin que vous emprunterez, vous trouverez autant d'ennemis sur votre chemin. Convertissez autant de myrkridias que vous le pouvez et lancez des flèches enflammées sur les Souless. Pratiquez la tactique « attaque-retraite » avec les nains. N'essayez pas de tout tuer le monde, il suffit que vous arriviez au nord-ouest en vie. Une fois à destination, soignez le deceiver et envoyez-le vers Shiver. Son sortilège la tuera mais vous n'avez aucun moyen de l'empêcher de mourir avec elle.

### Niveau XXIV : Twice Born

Alicr est là avec son épée magique, prêt à l'action. L'I.A. vous secondera avec des troupes. Traversez la rivière et établissez une ligne de défense de nains et d'archers, appuyés par des gardes et des berserks. Envoyez Alicr dans la rivière (mais près du bord) pour qu'il stoppe l'assaut de vos ennemis. Vos hommes devront se charger de ceux qu'il laisse passer. Explorez ensuite les eaux avec Alicr et les berserks pour y tuer tous les thralls qui pourraient encore s'y cacher. Faites traverser vos archers afin qu'ils s'occupent à distance des fétches qui vous attendent et ramassez toutes les racines qui pourraient se trouver sur le champ de bataille. Une fois que toutes vos troupes et celles de l'I.A. auront traversé, mettez-les en formation de garde et envoyez Alicr au nord-est où Soulbrighter l'attend. Il pourra tuer un grand nombre de myrkridias (l'I.A. se chargera de ceux qui passent sa garde) mais faites bien attention à ce qu'il ne soit pas trop blessé. Ramassez racines et flèches avant de gravir la colline derrière Soulbrighter. Placez vos archers en haut et envoyez un berserk pour attirer les wights (n'approchez pas trop ou Soulbrighter vous verra). Alicr devra ensuite attirer des myrkridias vers vos nains et vos archers (il pourra finir les survivants). Avancez en faisant attention aux mahirs invisibles (leur ombre permet de les repérer). Quant le canyon tournera au nord-est, envoyez un ou deux berserks. En absorbant leur énergie, les mahirs deviendront visibles et donc vulnérables aux tirs de vos archers. Quand les mahirs seront tous éliminés, envoyez Alicr vers Soulbrighter qui s'enfuit, mettant fin au niveau.

### Niveau XXV : The Forge

Vous devez atteindre Soulbrighter sans avoir subi trop de pertes. Vos nains commenceront par détruire les thralls, allez ensuite à l'ouest, puis au sud en direction d'une petite arche. En allant au sud-est, vous allez rencontrer divers monstres. Continuez vers l'est, escaladez la grande colline et établissez vos défenses. Attirez les myrkridias vers vous avec un berserk avant de bombarder les thralls basés au pied de la colline, puis de

## CHEAT CODES... T'EN VEUX (ENCORE)?

### RIVAL REALMS :

Appuyez sur "Enter", tapez le code et validez par "Enter" :

SEE ALL = carte entièrement dévoilée.

HIDE ALL = ne montre que la carte explorée.

GIVE ME GOLD = 1 000 000 de or

GIVE ME WOOD = 500 de bois

GIVE ME FOOD = 100 de nourriture

MAKE ME INVINCIBLE = soldats invulnérables.

MAKE ME VULNERABLE = soldats vulnérables.

LEVEL = mission suivante.

STAR ME UP = augmente l'expérience de l'unité sélectionnée.

UPGRADE ME = upgrade l'unité sélectionnée.

HEAL ME = point de vie restauré pour l'unité sélectionnée.

MAKE ME VICTORIOUS = victoire instantanée.

NAME X = ou X est le nouveau nom de l'unité sélectionnée

vous occuper des Souless qui les suivent. Reprenez vers l'est, traversez le pont de lave, tournez au nord. Au deuxième pont, des monstres vous attendent. Utilisez un rêve (dispersal dream) et finissez-les avec les nains. Allez au sud après le pont (attention aux affreux), repérez les mahirs (sacrifiez s'il le faut un berserk blessé) et tuez-les un par un. Tâchez d'anéantir les myrkridias avant qu'ils n'arrivent trop près. À un nouveau pont, Alicr devra attirer l'attention de l'armée qui attend pour que vous leur lanciez un rêve mortel. Des fétches vous attaqueront quand tous les autres seront morts. Traversez et allez au nord vers Soulbrighter. Utilisez votre dernier rêve sur ses gardes, avant d'envoyer Alicr sur Soulbrighter, vos troupes en arc de cercle derrière lui, tournant le dos au seigneur des Ténébres. Vos hommes devront protéger Alicr le temps qu'il en finisse avec Soulbrighter. Quand le monstre périt enfin, vous avez gagné ! ■

Kévin Guévac



# Star Wars Rogue Squadron 3D

Pour finir Rogue Squadron, il faudra que la force soit avec vous. Mais plutôt que d'aller faire un stage chez Yoda, suivez donc ce guide qui vous expliquera pas à pas les différentes missions, et les meilleures tactiques à adopter.

## Mission 1 : Embuscade à Mos Eisley

Dès que vous commencez ce niveau, vous verrez trois sondes attaquant les fermes en face de vous. Freinez en approchant chaque groupe de sondes. Utilisez vos Blasters pour détruire les droïdes les plus près de votre vaisseau, puis passez aux autres. Si vous êtes assez rapide, vous devriez être capable de détruire chaque groupe en un seul passage. Maintenant, virez sur la droite pour découvrir six droïdes de plus. Après les avoir détruits, votre radar vous indiquera une nouvelle menace. Allez à cet endroit et détruisez cinq nouveaux droïdes. La prochaine menace est plus loin, alors fermez vos allers pour y aller plus vite. Après avoir survolé un petit canyon, vous verrez cinq droïdes qu'il vous faudra détruire. Vous remarquerez aussi un groupe de sondes un peu plus loin. Descendez-les, puis tournez à droite pour trouver les dernières sondes. Une fois ces dernières éliminées, plusieurs TIE Bombers commencent leur assaut sur Mos Eisley. Fermez vos ailerons et accélérez jusqu'à cette nouvelle menace. Quand vous arrivez à Mos Eisley, il y a deux escadrons de TIE Bombers composés de trois vaisseaux chacun. Ces escadrons feront des évolutions circulaires autour du port spatial. Quand vous engagerez ces vaisseaux, vous devrez voler à vitesse normale et vous charger d'un groupe à la fois. Cependant, avant d'engager votre ennemi, assurez-vous d'être à une altitude inférieure à lui. De cette façon, le délugé provenant de vos armes ne risque pas de finir dans un bâtiment si vous loupiez vos ennemis. Après avoir détruit les six

vaisseaux, la mission sera finie. Pour obtenir la médaille d'or, il vous faudra détruire tous vos adversaires. Faites attention car il y a aussi quatre Stormtroopers à éliminer. Ils sont situés près de la capsule de secours de R2D2 et de Z6PO : deux d'entre eux sont sur des Dewbacks, les autres sont à pied.

## Mission 2 : Rendez-vous sur Barkesh

Vous verrez un groupe de sondes juste en face de vous au début. Détruisez-les, puis volez tout droit afin de rencontrer le convoi. Après avoir survolé le convoi, tournez à droite et vous découvrirez quatre sondes. Une fois leurs comptes réglés, tournez à droite. Volez le long de la vallée verte et vous découvrirez un AT-ST. Ralentissez et arrosez-le avec vos Blasters. Si vous l'avez dans votre viseur rapidement, un seul passage devrait suffire. Une fois l'AT-ST détruit, passez les montagnes et filez tout droit. Vous arriverez à une paire de Turbolaser au sommet des pics de la montagne : la première légèrement sur votre gauche, l'autre à droite. Dans la vallée, en dessous des tourelles, il y a deux AT-ST. Ignorez les pour l'instant et concentrez vos tirs sur les tourelles. Si, une fois la seconde tourelle détruite, Wedge n'annonce pas l'arrivée de chasseurs ennemis, baissez votre altitude et attaquez les AT-ST. Quelqu'il arrive, dès l'annonce du message de Wedge, vous devrez rejoindre le convoi. Deux TIE Bombers attaqueront le convoi par l'arrière. Une fois que vous êtes occupé des TIE, foncez à l'avant du convoi et détruisez les deux AT-ST qui vous feront face. Un peu plus loin, vous décou-

vririez trois autres AT-ST. Il peut être judicieux d'utiliser vos torpilles afin de vous en débarrasser au plus vite. Rapidement, deux TIE Bombers feront leur apparition. Tournez autour d'eux et mitraillez-les avant qu'ils ne puissent endommager le convoi. Plus loin devant, vous tomberez sur deux Turbolaser. Sitôt détruites, un TIE Bomber arrivera. Détruisez cette dernière menace et le convoi sera en sécurité. Pour décrocher la médaille d'or, il vous faudra protéger les cinq transporteurs. Faites donc attention aux TIE Bombers qui auront tendance à apparaître alors que vous êtes éloigné du convoi. Il vous faudra aussi détruire 30 ennemis. Cela signifie qu'il faudra vous éloigner du convoi pour chercher l'ennemi. Vous trouverez, non loin, en face du point de départ du convoi, une série de droïdes, et un peu plus loin, une base impériale avec une tourelle, un AT-ST et des troupes terrestres.

## Mission 3 : À la recherche du Nonnah

Au début de la mission, vous êtes dans un canyon, quand vous arrivez à la sortie, prenez soit à gauche, soit à droite, en essayant de rester près de la montagne. Si vous ne trouvez pas le Nonnah, détruisez les cibles que vous voyez jusqu'à ce qu'un de vos coéquipiers vous signale la présence du Nonnah. Aidez-vous de votre radar pour aller jusqu'au Nonnah. Quand vous arriverez, il y







aura déjà plusieurs TIE aux alentours. Vous remarquerez aussi un vaisseau impérial approchant et une navette rebelle arrivant pour sauver l'équipage du Nonnah. En attendant, occupez-vous des TIE. Une fois le vaisseau impérial posé, un AT-ST et trois tanks apparaîtront. Éliminez ces menaces aussi vite que possible, car ils sont là pour détruire la navette. Maintenant, la première vague de TIE Bombers commencera son attaque. Chaque vague de bombardiers arrivera par la gauche du vaisseau impérial. Après avoir détruit les deux premiers TIE, le vaisseau impérial libérera trois AT-PT. Vous devrez vous débrouiller avec eux tandis qu'une nouvelle vague de TIE arrivera. Après avoir détruit les AT-PT, continuez votre chasse aux TIE. Une fois ces derniers détruits, la navette de sauvetage partira. La meilleure façon de la protéger est de la suivre à distance, de cette façon, vous pourrez juger quels TIE représentent la plus grande menace pour la navette. Votre mission se terminera peu après.

#### Mission 4 : Détection sur Corellia

Au début de la mission, vous aurez un écho bizarre sur votre radar. Volez à plein gaz vers cette direction. Vous rencontrerez bientôt un groupe de six sondes. Après les avoir détruites, plusieurs escadrons de TIE attaqueront la ville. Revenez rapidement vers elle, puis concentrez vos tirs sur les bombardiers en ignorant les chasseurs. Une fois les premiers détruits, vous recevrez une transmission de Crix Madine. Volez vers la direction indiquée sur votre radar à plein gaz, en essayant d'éviter les combats. Il y aura quatre TIE Bombers qui attaqueront le bâtiment de Madine en deux groupes de deux. Une fois Madine sauvé, Wedge vous demandera de l'aide, mais le faucon millénaire arrivera. Cela vous permettra de vous concentrer sur un autre problème : un AT-AT. Forcez vers lui. Une fois atteint, ralentissez, et baissez-vous au niveau de ses pattes. Activez votre harpon quand Luke vous le dira, puis faites plusieurs tours autour jusqu'à ce qu'il trébuché. Peu après, Madine vous demandera de l'aide. En arri-

vant, éliminez en priorité les deux AT-ST, puis occupez-vous du nouveau AT-AT. N'accordez aucune importance aux Stormtroopers. Ensuite, trouvez la navette d'évacuation grâce à votre radar. Quand vous y arriverez, plusieurs TIE seront en train de l'attaquer. Occupez-vous de ces derniers en vous assurant de ne pas laisser la navette sans couverture trop longtemps. Protégez ensuite la navette jusqu'à la fin de la mission. Vous pourrez trouver dans ce niveau des torpilles à protons avancées. Après la cinématique avec le Faucon, dirigez-vous vers la menace de la tour du Capitole. Continuez dans cette direction, passez une colline, et vous tomberez sur une autre section de ville. En cherchant dans cette section, vous trouverez une boîte jaune brillante nichée entre deux bâtiments : les torpilles.

#### Mission 5 : La libération de Gerard V

En volant vers la ville, vous verrez deux Turbolaser à votre droite. Freinez et détruisez-les en un passage (si vous ratez, ne faites pas d'autres passages). Après, refermez vos ailerons, et continuez dans la direction où vous allez avant de tourner pour descendre les tourelles. Vous trouverez une tourelle-missiles en haut de la colline. Blastez-la puis continuez à droite le long de la colline. Vous rencontrerez alors deux autres tourelles-missiles, l'une après l'autre. Éliminez-les en un passage puis rendez-vous au centre de la ville. Chargez-vous des deux Turbolaser montés sur les bâtiments. Profitez du répit pour vous charger des tourelles et des AT-PT restants dans les alentours. Dès que vous recevrez le communiqué de Wedge vous indiquant qu'une autre section de la ville est attaquée par un groupe de TIE intercepteurs, suivez vos coéquipiers tout en détruisant les AT-PT sur votre chemin. Une fois arrivé à destination, ignorez les Turbolaser et concentrez-vous sur les tourelles-missiles. Une fois rendu de l'autre côté de la ville, vous remarquerez une Tour-Turbolaser. Détruisez-la le plus rapidement possible avec des salves de torpilles et de blasters. Puis occupez-vous des tourelles restantes, jusqu'à la fin de la mission.



## CHEAT CODES... T'EN VEUX ?\*

WARZONE 2100

Pour utiliser ces codes, vous devez installer le patch v1.01 (disponible sur le CD).

Ensuite, pendant le jeu, tapez ! et ces codes :

TIME TIGER : arrêter le chronomètre.

MY OFF MY LAND : tue tous les ennemis sur la carte.

KNOW ME THE POWER : 1000 au trésor.

HALLO NEIN SCHMIZ : mission suivante.

WOWE HANSEN : met fin à la recherche au cours.

DOUBLE UP : double chacune de vos unités.

TRIGGER : Infos graphiques.

HELL SELECTED : élimine l'anti-aérienne.

DAY : facile.

NORMAL : normale.

HARD : difficile.

#### ROLLINGCASTER TYCOON

Exécutez HURZA à la fin de votre jeu et il tapez l'un des codes suivants dans le jeu :

C : 500 000 \$.

ALIVE : Toutes les attractions.

GYM-42 : Tous les magasins.

SURVIVE : Toutes les installations.

Vous pouvez également entrer DEMO à la place de votre nom pour avoir une petite surprise...

#### Mission 6 : La lune de Jade

Vous devrez fournir une couverture pour les troupes au sol de Madine. La première menace sera quatre AT-PT qui gardent l'accès à la base. Il peut être intéressant de foncer sur eux, de les dépasser puis de les attaquer par derrière à une vitesse réduite : cela vous évitera de prendre autant de dommages que lors d'une attaque frontale. Une fois ce problème résolu, continuez votre chemin vers la base où vous trouverez quatre Turbolaser : deux à gauche et deux à droite. Gardez une altitude basse et occupez-vous de celle de gauche d'abord, puis virez et finissez les autres. Maintenant, tournez à gauche après la base et volez jusqu'à la tranchée avec le générateur de bouclier. Sur le chemin, vous trouverez deux tourelles-missiles. Restez au ras du sol et envoyez-leur des torpilles. Une fois le générateur en vue, envoyez-lui une salve de torpilles. Une fois détruit, foncez vers les troupes de Madine. Vous verrez qu'ils sont attaqués par plusieurs troupes impériales comprenant trois AT-ST, des TIE Bombers et quelques TIE intercepteurs. Occupez-vous en priorité des AT-ST, puis chargez-vous des Bombers pour finir par les intercepteurs. Il y a dans ce niveau une arme cachée. À gauche de votre point de départ, il y a une tranchée, suivez-la et vous arriverez à une

\* Attention : ces cheat codes ne fonctionnent pas sur toutes les versions d'un même jeu. Alors essayez et bon jeu chance.

# CHLAT CODES... T'EN VEUX (ENCORE) ?

## COMMANDER LE DEUS DU RECEVOIR

En jeu, tapez 10020020 : pile :  
Suro-Ecran : éditeur de missions  
Suro-F102374 : media vidéo  
Suro-V : tracer  
Suro-X : téléportation  
Cm-FB : mode débogage  
Cm-L : levée d'armes  
Cm-L : levée d'armes  
Cm-Suro-N : No de la mission  
Cm-Suro-T : tout détruire  
AFT : aide de Ventre  
Azel : modifier l'interface  
PB : Infos sur le terrain  
Moi de passe pour tous les niveaux :  
Niveau 2 : KX07  
Niveau 3 : G0N0  
Niveau 4 : H0C0AU  
Niveau 5 : TFA0  
Niveau 6 : T0T2N  
Niveau 7 : TLE8P  
Niveau 8 : TUS1V

encore à gauche pour vous rapprocher du second AT-ST par derrière. Détruisez-le puis occupez-vous de l'usine. Pour la médaille d'or, pas de surprise : un max de tués et aucun transport de troupe perdu. Il vous faudra détruire au moins 80 ennemis en moins de 6 mn 30. Il vous faudra aussi découvrir les missiles avancés pour obtenir l'or : en sortant la première fois du canyon, volez tout droit, vous tomberez sur une plate-forme avec une navette. Les missiles se trouvent dans le container au fond à gauche, derrière la plate-forme.

## Mission 8 : Assaut sur Nite II

Ceci sera votre première mission aux commandes de l'aile Y. La meilleure stratégie à bord de ce vaisseau est de ne pas s'occuper des TIE (trop rapides) et de vous concentrer pour compléter les objectifs de mission le plus rapidement possible. De plus, volez à vitesse maximum (sauf indications contraires) afin d'éviter au maximum les tirs ennemis. Au début de la mission, vous vous retrouvez dans un canyon, à l'intersection, prenez à gauche puis gardez cette direction. Vous rencontrerez sur votre chemin deux campements impériaux : le premier défendu par un Turbolaser et le second par une tourelle-missiles. Vous arriverez ensuite sur votre première cible qui est gardée par deux tourelles-missiles et deux Turbolaser. Occupez-vous d'abord des tourelles puis des Turbolaser. Une fois ceci fait, prenez de l'altitude puis lâchez vos bombes sur votre cible (vous pouvez vous contenter de détruire le large bâtiment central et les coupes radar qui l'entourent). Après la cinématique, volez tout droit pour trouver l'emplacement de quatre garnisons. Volez au ras des pâquerettes afin de détruire les Turbolaser, puis prenez de l'altitude afin de lâcher vos bombes sur les garnisons. Après leur destruction, une navette impériale fera son apparition. Suivez-la afin qu'elle vous



montrer votre prochaine cible : l'astroport. Ce dernier est défendu par six Turbolaser, une paire de tourelles-missiles et plusieurs plates-formes de Stormtroopers, de plus, le ciel est rempli de TIE Fighters. Dès que vous arrivez dans le périmètre de l'astroport, diminuez votre altitude et tournez à droite. Ralentissez et détruisez le premier Turbolaser. Continuez de tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en détruisant en chemin les Turbolaser et les tourelles-missiles au fur et à mesure. Après cela, explosez tous les bâtiments qui composent l'astroport. L'or se mérite encore dans ce niveau : il vous faudra le finir en moins de 6 mn.

## Mission 9 : Sauvetage sur Kessel

Il vous faudra réfléchir pour mener à bien cette mission. Une approche frontale serait suicidaire, vu le nombre d'AT-ST, de Turbolaser et de tourelles-missiles qui vous attendent. Malheureusement, prendre son temps pour détruire toutes les défenses ne vous sera pas d'un grand secours car le train ne vous attendra pas. Il faudra vous rendre discrètement vers la gare du train et y détruire toutes les défenses avant qu'il n'arrive. Il ne vous restera plus qu'à l'attendre et à désactiver les wagons un par un à l'aide de votre canon à ions. Au début, allez vers la colline de gauche, plutôt que vers les rails du train à droite. Restez sur la gauche tandis que

fourche, prenez à gauche et vous tomberez sur un campement. Réduisez-le en cendres pour trouver les boucliers avancés.

## Niveau 7 : Chantiers Impériaux

Au début, freinez et virez à gauche, ce qui permettra à vos coéquipiers de vous dépasser, et de s'occuper des radars ennemis à votre place. Quand les voies se séparent, prenez à droite et occupez-vous des radars en face. Une fois sorti du canyon, vous verrez un AT-AT à droite. Oubliez-le, et dirigez-vous plutôt vers le canyon à gauche. Soyez prudent en vous approchant de la fabrique car il y a un AT-AT, deux Turbolaser et deux tourelles-missiles. Volez au-dessus de la saillie de la montagne afin d'éviter les tirs ennemis. En arrivant près de l'usine, freinez, virez à droite et occupez-vous des deux tourelles-missiles. Une fois éliminées, virez à gauche et détruisez les Turbolaser. Oubliez l'AT-AT (son champ de tir est limité) et occupez-vous de l'usine tout en gardant un œil sur les TIE et les troupes terrestres (ne prêtez pas attention à la DCA). Le bâtiment à droite renferme un AT-ST et une dizaine de troupes, alors tenez-vous prêt à les recevoir. Une fois les bâtiments de l'usine détruits, retournez d'où vous venez. Dirigez-vous ensuite dans l'autre canyon vers la dernière usine. En sortant du canyon, restez à gauche, freinez et détruisez le premier AT-ST et le Turbolaser derrière lui. Volez tout droit en visant la tourelle-missile derrière l'usine. Une fois détruite, virez à gauche et éliminez le dernier Turbolaser. Puis virez





vous passez la première colline. Vous apercevez un Turbolaser : détruisez-le le plus rapidement possible. Immédiatement après, virez à droite et explosez la tourelle-missiles. Un AT-ST se trouve un peu plus loin que la tourelle, mais on peut l'éviter en virant à gauche et en suivant la vallée. Vous verrez alors un convoi de trois transporteurs. Même s'ils ne posent aucune menace, vous pouvez les détruire afin d'augmenter le nombre de vos victimes. En suivant la vallée vers la droite, vous verrez la prison de Kessel. Un peu plus loin, vous apercevrez la gare, ainsi qu'un Turbolaser et une tourelle-missiles sur la droite. Commencez à attaquer la tourelle dès que vous la verrez puis occupez-vous du Turbolaser. Vous pouvez maintenant ralentir et vous occuper tranquillement des défenses une par une. Une fois une zone assez large pacifiée, trouvez une voie d'accroche vers le train. Visez d'abord les wagons contenant les défenses

anti-aériennes, puis tournez autour du train en désactivant les autres wagons avec votre canon à ions.

#### Mission 10 : Les prisons de Kessell

Au début du niveau, fermez les ailerons de votre aile X et allez le long de la vallée à droite. Prenez à gauche à l'intersection et vous arriverez à la première prison. Chaque prison est équipée d'une zone d'atterrissage et de plusieurs Turbolaser. Ces lasers sont une vraie nuisance et une menace sérieuse pour le vaisseau rebelle que vous escortez. Une fois près de la prison, jetez un coup d'œil au radar pour voir la position des Turbolaser, choisissez le plus proche et détruisez-le. Puis tournez en cercle lentement autour de la zone d'atterrissage en éblouissant les défenses au fur et à mesure. Quand le vaisseau rebelle arrivera à la première prison, il découvrira qu'un bouclier l'empêche d'entrer. Suivez alors la direction indiquée par votre radar tout en passant au travers la montagne. Une fois en vue du générateur, freinez et ouvrez le feu. Faites attention aux tourelles-missiles postées dans le coin droit de la vallée. Un AT-ST vous attend près du générateur, ainsi que plusieurs Turbolaser et troupes terrestres. Si vous n'avez pas encore détruit le générateur, prenez le temps de détruire ces ennemis avant de faire une autre tentative. Une fois le générateur détruit, Madine vous informera que le vaisseau rebelle a besoin d'aide. Retournez à la prison et préparez-vous pour un combat contre plusieurs chasseurs et intercepteurs. Pendant ce temps, le vaisseau libérera les prisonniers puis repartira. Suivez-le alors jusqu'à la prochaine prison. Dès que celle-ci est en vue, forcez et détruisez les Turbolaser. Une fois le vaisseau rebelle posé, un autre



escadron de TIE arrivera. Cependant, cette fois-ci, ils seront rejoints par quelques AT-ST qui arriveront des vallées avoisinantes. Chargez-vous rapidement des AT-ST à l'aide des torpilles, et faites attention à une tourelle-missiles cachée dans une alcôve près de la prison. Une fois les prisonniers libérés, le vaisseau décollera. Rebelote pour la prochaine prison : d'abord les Turbolaser, puis quatre AT-ST, tout en faisant gaffe à la tourelle-missiles en haut de la montagne. Encore une fois, vous serez attaqué par des TIE, alors courage, la fin de la mission est proche.

#### Mission 11 : La bataille au-dessus de Talerzan

La première plate-forme de gaz a six larges containers sur son pont principal et trois autres plus petits sur le côté opposé du pont du haut. Vous devriez être capable de les détruire tout en évitant les TIE Fighters. Une fois fini, suivez les balises métalliques jusqu'à la plate-forme suivante. Il y a ici quatre larges containers sur le pont principal, mais ils sont situés derrière les containers bleus et il vous faudra donc prendre de l'altitude puis piquer pour les atteindre. Comme avant, il y a trois containers sur le pont du haut. Détruisez-les puis suivez les balises jusqu'aux deux plates-formes. La plate-forme de droite est composée de trois larges containers, d'un petit et de deux Turbolaser. Occupez-vous d'abord des Turbolaser puis les containers. Celle de gauche se compose de deux Turbolaser, un grand container et cinq petits. Une fois tout cela fini, suivez les balises. La prochaine plate-forme sera défendue par cinq Turbolaser entourés de containers. Attaquez d'en haut et détruisez les Turbolaser à l'aide de vos missiles, puis les containers et enfin, suivez les balises (j'ai comme l'impression de me répéter). Là, vous ►



► arriverez sur deux plates-formes, chacune avec trois tourelles. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Arrivé à la cité de Taloraan, vous trouverez juste en dessous la dernière plate-forme (enfin !) Celle-ci est composée de containers civils à la périphérie et de containers impériaux au centre. Faites attention, car il y a trois tourelles-missiles planquées entre les containers civils : j'espère qu'il vous reste des missiles. Une fois tout éclaté, c'est la fin de la mission.

#### Mission 12 : Évasion de Fust

Au début, allez tout droit, passez la colline puis virez légèrement à droite après la vallée. Vous apercevrez un Turbolaser sur une colline à gauche de la grille. Détruisez-le, puis passez la grille afin de trouver les trois AT-PT poursuivis par l'AT-AT. Il vous faudra vous magnifier pour immobiliser l'AT-AT à l'aide de votre harpon. Une fois cela fait, dirigez-vous vers la grille mais ne tirez pas dessus (les AT-PT le feront). Après la grille, vous verrez le générateur flanqué de deux Turbolaser. Freinez et détruisez les Turbolaser. Si vous avez le temps, occupez-vous du générateur. Lorsque vous vous approcherez du fond de la vallée, vous verrez un AT-AT : un coup de harpon et on n'en parlera plus. La grille devant être ouverte, revenez vers la vallée et virez à gauche, juste avant la grille. Au fond, vous apercevrez un AT-AT (à croire qu'il y a un élevage). Avant de vous occuper de lui, tirez sur les Turbolaser sur la colline de droite. Une fois l'AT-AT détruit, une meute de tanks surgira (trois sur chaque colline). Freinez, faites un passage sur une colline, faites demi-tour et chargez-vous de ceux sur l'autre colline. Le temps d'accomplir tout cela, les AT-PT seront à mi-chemin de la vallée et six nouveaux tanks arriveront. De plus, deux TIE Bombers commenceront à lâcher leurs bombes au bout de la vallée. Étant les plus dangereux, ils devront être votre priorité (heureusement que les AT-PT pourront se charger de quelques tanks). Une fois les TIE détruits, occupez-vous des tanks restants. Trois autres tanks feront leur apparition ainsi qu'une nouvelle vague de TIE Bombers : même tactique qu'avant. Votre prochain objectif est le labo de recherche. Si vous n'avez pas encore détruit le générateur,



voliez au-delà du terrain d'atterrissage et de la colline, freinez et canardez le générateur jusqu'à ce qu'il explose. Allez vers la vallée et virez à gauche par-dessus la colline. Vous devriez voir le labo. Freinez et débarrassez-vous du Turbolaser et des deux tourelles-missiles. Explodez ensuite le labo pour finir la mission. Il y a dans ce niveau des missiles à tête chercheuse dans un bunker au sommet de la colline près du labo.

#### Mission 13 : Blocus sur Chandrila

Dans cette mission, il vous faudra rester proche du train pour le protéger effectivement des TIE Bombers et intercepteurs. Mettez-vous assez loin à l'arrière du train et attendez la première vague de bombardiers. Ils arriveront par la gauche et commenceront leurs bombardements de l'arrière du train. Cela vous permettra de les aligner avant qu'ils ne touchent le train. À cause de leur puissance de feu, les TIE Bombers seront votre priorité le long de cette mission (les intercepteurs ne sont pas une grande menace pour le train, et vos coéquipiers pourront s'en charger). Sur la route qui mène à la ville, vous rencontrerez plusieurs vagues de TIE Bombers et intercepteurs. Une fois arrivé en ville, le train s'arrête et des TIE arrivent. Souvenez-vous : d'abord les Bombers puis les Intercepteurs. Après les avoir détruits, six AT-ST attaqueront trois navettes d'évacuation. Regardez votre radar pour localiser les AT-ST. Vous devrez être rapide pour sauver les trois navettes, n'hésitez donc pas à utiliser vos torpilles. Une fois les navettes décollées, un escadron de TIE Intercepteurs se mettront à leur poursuite, détruisez ces derniers rapidement. Une fois les navettes parties, les TIE attaqueront de nouveau la ville. Détruisez-les

et vous aurez fini la mission. Tout au bout de la ville, vous trouverez un AT-ST solitaire : détruisez-le pour obtenir une arme cachée.

#### Mission 14 : Raid sur Spilost

Ce niveau comporte un grand nombre de défenses : Turbolaser, tourelles-missiles et AT-ST. Il n'y a pas de tracé idéal pour ce niveau : votre tâche consistera à voler d'un objectif à l'autre. Il est néanmoins bon de savoir que les Turbolaser ne peuvent pas tirer plus bas qu'un angle de 90 degrés, il vous est donc possible de profiter de cette faiblesse pour passer en dessous d'eux sans vous faire toucher, et en profiter pour détruire les tourelles-missiles. Pour ce qui est de vos cibles, les transmetteurs, il faut savoir qu'ils sont blindés : mieux vaut donc utiliser vos bombes plutôt que vos Blasters (lâchez vos bombes de haut si vous ne voulez pas mourir dans l'explosion). Chaque transmetteur est protégé par une tourelle-





missiles et deux Turbolaser. Une fois tous les transmetteurs détruits, il vous reste à détruire votre dernier objectif, privé de bouclier. Allez aussi loin de votre cible que vous le pouvez, faites demi-tour et freinez. Visez les blocs blancs qui tournent autour de la centrifugeuse. Une fois le tout détruit, le niveau est terminé.

#### Mission 19 : La revanche de Moff Seerdon

Il n'y a pas non plus de plan de vol pour cette mission. Il faudra vous tenir prêt à affronter un déluge de feu provenant de tourelles-missiles, d'AT-ST, de Turbolaser, de TIE Bombers et Interceptors. Quand vous approcherez d'un campement impérial, occupez-vous d'abord des tourelles-missiles, puis des Turbolaser, puis des AT-ST pour finir par les baraquements impériaux. Le but principal de cette mission est de protéger les cuves à bacta (containers gris avec l'insigne rebelle). Il vous faudra donc attaquer d'assez haut afin que les ennemis ne shootent pas les cuves en vous visant. Pendant la mission, vous devrez plusieurs fois intervenir pour faire face à des TIE : occupez-vous d'abord des Bombers puis des Interceptors. Une fois le ménage fait, il vous restera à affronter Moff Seerdon. Son vaisseau possède une armure lourde qui absorbera la plupart de vos tirs de Blasters. La tactique est de s'éloigner du vaisseau, de faire des cercles et de l'approcher de loin. Tirez avec vos Blasters, puis quand vous êtes assez près, envoyez-lui vos torpilles. Ensuite, virez et fermez vos ailerons pour fuir au plus vite. Une fois au loin, ouvrez vos ailerons et recommencez un passage. Avec sa destruction vient la fin de la mission. Il est à noter

que l'on peut trouver des missiles à tête chercheuse dans le baraquement impérial à gauche de votre point de départ.

#### Mission 18 : La bataille de Calamari

Les villes de Calamari sont menacées par trois « Dévastateurs de mondes » : de grands vaisseaux rectangulaires propulsés par quatre réacteurs situés en dessous. Sur le dessus, il y a un générateur de bouclier protégé par quatre Turbolaser et quatre tourelles-missiles répartis à l'avant et à l'arrière du vaisseau. À l'arrière du vaisseau, il y a aussi une fournaise mortelle qui aspirera votre vaisseau si vous n'y faites pas attention. La seule façon de détruire ces monstres est d'exploser deux de leurs propulseurs (avant ou arrière). Manque de chance, ils sont protégés par un bouclier : il faudra donc vous charger du générateur de bouclier. Éloignez-vous du Dévastateur et approchez-le par l'arrière. Commencez à voler vers le générateur une fois près de la fournaise. Dès que le générateur est en vue, lâchez un missile et tirez avec vos Blasters. Si vous loupez le générateur au premier passage, accélérez vers la droite ou la gauche et piquez dès le Dévastateur passé afin d'éviter ses tirs. Répétez ce processus jusqu'à la destruction du générateur. Après, chargez-vous des propulseurs en les attaquant par-dessous avec vos Blasters (assurez-vous de ne pas être juste en dessous le Dévastateur, car



s'il tombe, ça sera sur vous). Les tourelles seront détruites lors du crash du vaisseau. Au début de la mission, dépêchez-vous pour aller chopper le premier Dévastateur. Détruisez-le puis occupez-vous du suivant. Si vous avez le temps, occupez-vous de quelques TIE entre deux Dévastateurs. Il est déconseillé de tirer des missiles sur les TIE qui sont près du sol car il y a de grandes chances pour que vous touchiez un bâtiment civil. Quoiqu'il arrive, les Dévastateurs doivent être vos cibles prioritaires alors dépêchez-vous de les détruire une fois repérés. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à finir les TIE restants. ■

Pierrick Bellon

## Niveaux et vaisseaux bonus

*Vous pourrez piloter le Faucon Millénaire après avoir complété toutes les missions en obtenant à chaque fois au moins une médaille d'argent. Pour le TIE Interceptor, il faudra avoir décroché l'or dans toutes ces missions. Pour les niveaux bonus, voir ce qui suit, sachant que vous ne pourrez jouer qu'à celui qui correspond à vos résultats.*

#### LE CANYON

*Il vous faudra au moins une médaille de bronze dans tous les niveaux précédents. Pour finir ce niveau, il vous faudra ramporter l'or en battant Wedge dans une course. Votre vaisseau est rapide mais peu maniable, alors prenez le temps de vous familiariser avec le tracé du canyon.*

#### L'ÉTOILE NOIRE

*Il vous faudra avoir eu au moins l'argent dans les missions précédentes. Une fois dans la tranchée de l'Étoile, concentrez-vous sur les Turbolaser plutôt que sur les TIE. Une fois arrivé au bout de la tranchée, envoyez une torpille dans le trou pour détruire l'Étoile.*

#### LA BATAILLE DE HOTH

*Comme vous vous en doutez, il faudra avoir l'or dans toutes les missions afin de pouvoir jouer ce niveau. D'abord vous devrez abattre une série de sondes afin que les transporteurs rebelles s'échappent. Ensuite, il vous faudra sauver un pilote des griffes de trois AT-ST. Finalement, vous devrez faire face à trois AT-AT.*

#### DANS LA PEAU D'UN AT-ST

*Pour avoir accès à ce niveau, il vous faudra taper « CHICKEN » dans l'écran de paramètres. Vous vous retrouverez donc dans un AT-ST et il vous faudra détruire tout pour finir ce niveau. Amusez-vous bien.*





# La sélection. Boulangier du mois

## LES NOUVEAUTÉS

**369 FRS**  
**GT INTERACTIVE**  
**ROLAND GARROS 99**

- Défi les plus grande joueurs du tennis mondial dans les lieux mythiques du circuit international ATP. Retrouvez également une encyclopédie sur le tournoi.



**199 FRS**  
**EMME**  
**BRIDGE DIRECT**

- Certifié par un bridgeur, voici une méthode interactive d'apprentissage et de perfectionnement accessible à tous.

369 FRS  
TAKE 2

**HIDDEN AND DANGEROUS**  
• A la tête d'un groupe de soldats, pendant la 2<sup>de</sup> guerre mondiale, vous devrez aller au bout des 20 missions.  
Compatible Force Feedback.



## LES BONNES AFFAIRES

**349 FRS**  
**TLC EDUSOFT**  
**IMPERIALISME II**

- Partez à la conquête du Nouveau Monde et créez le plus grand empire de tout les temps !



**139 FRS**  
**TITUS**  
**RIVAL REALMS**

- Un mélange efficace de stratégie en temps réel et de jeu de rôle. Existez dans ce monde d'héroïc-fantasy



**159 FRS**  
**MICRO**  
**APPLICATION**  
MON ENCYCLOPEDIE  
DE LA MUSIQUE  
CLASSIQUE

- Pour tous les amateurs et passionnés, ce sera l'occasion de retrouver auteurs et œuvres qui ont marqué cette époque musicale.



## LES INDISPENSABLES

**249 FRS**  
**EMME**  
**L'ALBUM SECRET DE**  
**L'ONCLE ERNEST**

- Ce jeu pour enfants mélange habilement aventure, action et réflexion. Tout se déroule autour de cet album dans un univers drôle et poétique.



249 FRS  
HACHETTE  
HIT MIX 0.0

- Deux domaines si éloignés se sont regroupés par l'intermédiaire du multimédia.



**690 FRS**  
**HACHETTE**  
L'ENCYCLOPÉDIE  
+1 CD-ROM OFFERT

• Apprenez, découvrez, voyagez... avec cette encyclopédie interactive. De plus, un logiciel est offert («Encyclopédie des virus» ou «Fiches Curieuses»).



■ Fana de logiciels,  
la Carte Microshop  
est faite pour vous.



## LE PRODUIT DU MOIS

**299 FRS**  
**MICROSOFT**

**AGE OF EMPIRES**  
**«GOLD EDITION»**  
\* «Gold edition» regroupe le jeu Age of empires ainsi que son add-on indispensable à tout amateur de jeux de stratégie.



AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON • LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX-LE-LAC • BORDEAUX-MERIGNAC • BOULOGNE • MARTIN • CAEN • CALAIS  
CAMBRAI • DOUAI • GUNKERQUE-GRAND-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE-ACHILLEZ • GRENOBLE • LA ROCHE SUR EGERVE • LA ROCHE SUR Y • LENS  
LE MANS • LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN • LE-VEIL • LOGNES • LYON-LIMONEST • LYON ST PIERRE • MANTES-BUCHELAY • MASSY • MELUN-CESSON  
MONTIGNY-LES-CORMEILLES • NANTIS-ATLANTIS • NANTES-PARIS • NANTES-REZE • NIMES • NOYELLES-ODDART • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONDO • ST BRIEUC  
ST EMILION-LIMOURN • TOULOUSE-PORTES D'AGRONNE • VALENCIENNES-PETITE-FORT • VANNES-PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

# BOULANGER

**Vous ne le regretterez jamais**



Déconseillé aux enfants de coeur

# REQUIEM

AVENGING ANGEL



[www.ubisoft.fr/requiem](http://www.ubisoft.fr/requiem)

3DO™

CYCLONE

<http://www.ubisoft.fr>  
VERY LARGE BOX! SOFT  
80 25 80 46 32  
3615 Kilo Soft

Ubi Soft